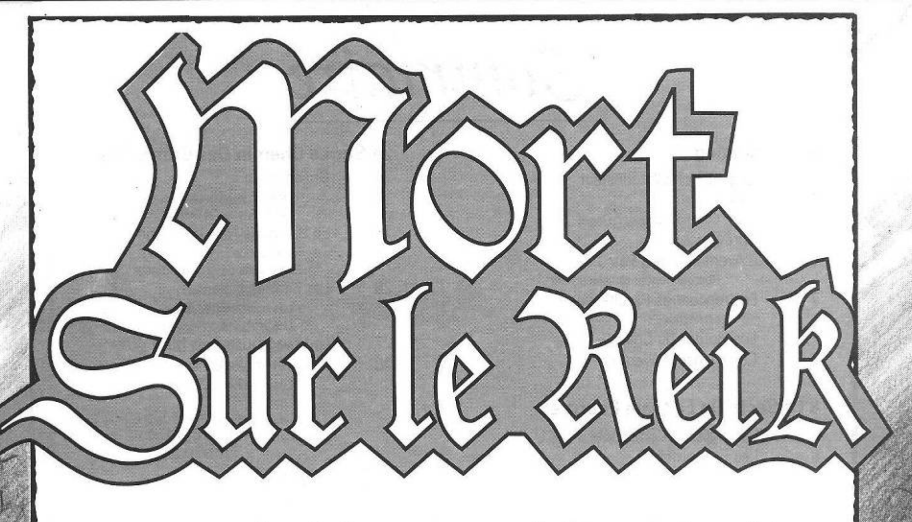
Mort Sur le Reik

de Phil Gallagher, Jim Bambra et Graeme Davis





SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP



Troisième volet de la campagne de l'Ennemi Intérieur

Le Combat contre le Chaos

Création :
Jim Bambra, **Phil Gallagher** & **Graeme Davis**
Couverture : **Ian Miller**
Illustrations Intérieures : **Martin McKenna**
Cartes et plans: **Charles Elliott**
Joueurs Tests : **David Croft**, **Mat Dixon**, **Glen Goodliffe**, **David Reed**, **Robert Reed.**

Une Production de **GAMES WORKSHOP DESIGN STUDIO**

Edition Française :

Adaptation Française : **Perceval Wilson et Michel Serrat**
Collection Dirigée par : **Henri Balczesak**
Réalisation Technique, maquette : **Guillaume Rohmer**
avec le concours de : **Amédée Briggen, Dominique Perrot et Niloufar Poozeshi**
Photocomposition : **Editions Serre**
Photogravure : **Repro J.M., R.C.P.**

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :
Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 5, rue de la Baume 75008 Paris,
en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sommaire

Présentation

Bienvenue dans **Mort Sur Le Reik**, le troisième acte de la campagne de **L'Ennemi Intérieur**. Comme vous pouvez le constater, cette aventure est plus conséquente que les deux précédentes et donne à la campagne de nouvelles perspectives. **Mort Sur Le Reik** peut se jouer telle quelle, mais sera plus intéressante si vous disposez d'un exemplaire de **La Campagne Impériale** sous la main, et si vous avez fait jouer **Ombres Sur Bögenhafen** auparavant .

Le scénario commence après que les personnages ont quitté Bögenhafen et leur donne la possibilité d'aller où bon leur semble. Au début de cette aventure, ils entrent en possession d'un bateau qui non seulement va augmenter leur liberté de déplacement, mais leur donnera aussi la possibilité de commercer avec les nombreux établissements en bordure du Reik. La section *La vie fluviale dans L'Empire* propose suffisamment de nouvelles règles et de rencontres pour occuper pendant un bon moment n'importe quel groupe de joueurs en voyage sur l'eau.

Mais cette aventure n'est pas seulement une simple promenade sur le Reik. Elle va impliquer également les joueurs dans une quête pour un morceau de Pierre Distordante, quête qui va les confronter aux Skavens et aux sectateurs de la Couronne Rouge. La Couronne Rouge n'est pas le seul culte du Chaos avec lequel les aventuriers auront à composer ; la Main Pourpre n'est pas restée inactive depuis que Kastor Lieberung n'est pas parvenu à la contacter à Altdorf (voir *Erreur sur la personne* dans **La Campagne Impériale** pour plus de détails). Les membres de la Main Pourpre recherchent activement la personne qu'ils prennent pour Lieberung et ne s'arrêteront que lorsqu'ils l'auront trouvée et traduite devant leur propre cour de justice.

Les germes de cette aventure ont été semés depuis longtemps et impliquent un aristocrate dont la recherche de la voie du Chaos a maudit sa famille pour l'éternité...

Introduction

Dagmar von Wittgenstein

Il y a près de 120 ans que Dagmar von Wittgenstein, membre éminent de la non moins célèbre famille Wittgenstein ; sorcier dilettante et astronome à ses heures, s'est fait construire un petit observatoire sur les bords du Reik, non loin de la ville de Grünburg.

Bien que la position de sa famille soit assurée par la Charte Impériale qu'ils ont reçue de l'Impératrice Margaritha en 1979 (en reconnaissance de certains "services touchant à la sécurité de la nation" non précisés), Dagmar a jugé plus sage qu'aucune rumeur concernant ses recherches bien particulières ne voie le jour.

Pour cela, son observatoire a été protégé magiquement, et son emplacement gardé secret, même pour le reste de sa famille.

Plusieurs années se sont écoulées. Puis, alors qu'il était engagé dans certaines recherches ésotériques, Dagmar est tombé par hasard sur un ancien ouvrage d'annales astronomiques dans lequel le passage suivant (daté de 2302) a tout particulièrement attiré son attention :

Cette année, lors de la nuit maudite du Hexenstag, Mórrslieb était auréolée d'une étrange lueur verte, et sa surface semblait comme prendre une expression grimaçante des plus horribles. Les cieux furent parcourus par un grand nombre d'étoiles filantes et certaines d'entre elles parurent s'écraser sur la terre qui gémit sous leurs assauts. De nouveau, durant la nuit du Geheimmistag, Mórrslieb brilla intensément dans le ciel, et le firmament fut zébré par des étoiles qui tombèrent sur notre monde. Fort de la connaissance des événements du Hexenstag, je fus en mesure de déterminer la trajectoire d'une étoile filante, particulièrement grande, et qui semblait sortir tout droit de Mórrslieb elle-même. Selon mes calculs, l'étoile doit s'être écrasée dans les hautes terres du Talabecland, près des chutes de la rivière Narne.

En temps ordinaire, Dagmar aurait considéré cela tout au plus comme une curiosité astronomique. Mais, par une étrange coïncidence, la veille, il était parvenu à achever la traduction d'un ancien parchemin écrit dans la langue hermétique des Démons. Ce parchemin lui semblait maintenant prédire ces fameux événements décrits par le vieil astronome.

Ceci fait appel à la sagesse. Le temps viendra où les ennemis du Chaos relâcheront leur garde. Guettant du haut de leurs forteresses, ils ne prêteront pas attention à l'ombre dans leur dos. Alors le Grand Mutable fera se réveiller la lune distordante, et la bien-aimée de Mórr se raclera la gorge et crachera sur les terres de L'Empire. Et à chaque endroit où ses rejets s'écraseront, les hommes n'oseront plus en fouler le sol ; mais le possesseur du crachat détiendra un grand pouvoir.

En joignant les deux ensemble, Dagmar réalisa que les météorites dont font mention les annales astronomiques devaient en fait être des fragments de la lune Mórrslieb.

En consultant des recueils d'histoire, Dagmar apprit que les hauteurs autour des chutes du Narn étaient appelées Collines Stériles depuis les alentours de 2302 — ce qui coïnciderait avec la date de la chute des météorites et avec la défaite des Incursions du Chaos : une période où L'Empire a "relâché sa garde" comme le prédisait le



parchemin. La météorite devrait donc posséder un grand pouvoir. Sans perdre de temps, Dagmar prit congé de sa famille pour se rendre à Kemperbad où il monta une expédition avec des aventuriers pour atteindre les Collines Stériles. Selon la légende, l'expédition n'est jamais revenue.

En fait, une fois que le groupe eut réussi à localiser la météorite, Dagmar assassina les aventuriers et retourna chez lui par des routes détournées, avec un gros morceau de Pierre Distordante soigneusement dissimulé dans une malle doublée de plomb.

Malheureusement pour lui, Dagmar ne vécut pas assez longtemps pour récolter les fruits de son labeur. L'un de ses cousins, Hermann, qui était peut-être quelque peu instable mentalement, trouvait Dagmar bien réticent à satisfaire sa curiosité au sujet du contenu d'une certaine malle.

Il l'attaqua donc et l'étrangla pendant un repas dans la grande salle du château familial, tandis que le reste de la famille regardait la scène sans bouger, oubliant le rôti du Festag sur la table.

Il n'est nul besoin de le dire, l'incident fut rapidement étouffé ; Hermann fut confiné dans une tour écartée du château, et tranquillement effacé des mémoires, tout comme la fameuse malle et son mortel contenu. Ceci jusqu'à ce que Dame Margritte, l'arrière-arrière-petite-fille de Dagmar, retrouve ses livres et l'emplacement caché de la Pierre...

Ainsi, bien que dissimulée, la Pierre n'avait pas été oubliée et les Dieux du Chaos disposent de bien des manières pour influencer les événements. L'existence de cette pierre est récemment parvenue aux oreilles des membres de la Couronne Rouge et des Skavens. Les deux groupes la recherchent à des fins méprisables qui leur sont propres, et sont également impitoyables.

L'Aventure

Puisque nos héros ont quitté la ville maintenant paisible de Bögenhafen, tous ces événements vont pouvoir se dérouler. Tout ce que les aventuriers ont à se mettre sous la dent actuellement est une lettre des Crêtes Noires, à Grissenwald près de Nuln.

Cette lettre parle des rapports entre une certaine Etelka Herzen et Johannes Teugen, le principal acteur des sinistres événements de Bögenhafen. Qui plus est, les PJ ont leurs propres buts : l'Apprenti-Sorcier a besoin de retourner voir son mentor, à Delberz, et le Halfeling, Harbull Pédipoil, a reçu la promesse d'être initié au métier d'Apothicaire par Elvyra Kleinestun de Weißbruck.

Face à ces diverses possibilités, les personnages peuvent se rendre à un certain nombre d'endroits avant de plonger dans le courant principal de l'aventure. Celle-ci ne commencera réellement que lorsqu'ils seront sollicités pour prêter main-forte à un groupe d'Engingneurs Nains, engagés pour construire une tour de signalisation au sommet du vieil observatoire de Dagmar von Wittgenstein.

Bien qu'ils soient parfaitement capables d'aider les Nains, les personnages ne seront pas en mesure de comprendre le fin fond de l'énigme.

Plus tard, à Grissenwald, ils découvriront que Etelka Herzen est partie entreprendre un voyage dans les Collines Stériles, afin de trouver un objet de grande importance pour le compte de sa secte, la Couronne Rouge.

A sa suite dans les Collines Stériles, les personnages feront la rencontre du Druide Corrobreth, qui les guidera au cratère créé par la Pierre Distordante. Là, ils rencontreront pour la première fois les Skavens et découvriront la clé de l'observatoire de Dagmar.

Retournant à l'observatoire, les personnages pourront enfin pénétrer en son sanctuaire intérieur et trouveront l'indice qui les mènera à la conclusion de cette aventure, dans le redoutable Château Wittgenstein.

Là, toutes sortes d'événements infâmes se produiront mais, heureusement, les aventuriers pourront s'assurer le concours d'une bande de hors-la-loi, qui les aideront à pénétrer dans le château et à mettre fin aux horreurs qui ont envahi cette Baronnie autrefois prospère. Mais les Skavens ne sont pas restés inactifs ; ils se sont échappés avec la Pierre Distordante et se préparent à détruire le château.

Le mal de Château Wittgenstein est endigué et les aventuriers survivants auront le temps de faire relâche avant d'être attirés à Middenheim et dans le prochain épisode de la campagne — **Le Pouvoir Derrière Le Trône**.

Comment utiliser ce livret

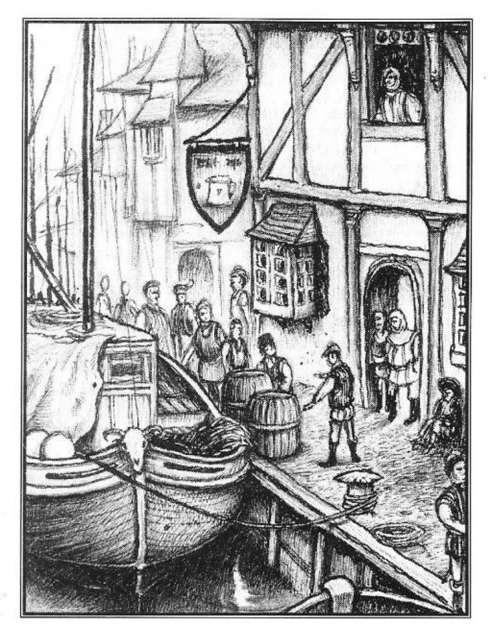
Les renseignements concernant les principaux emplacements du Reikland sont indiqués sous leurs noms géographiques. *Toutes* les informations sur une zone sont regroupées ensemble dans une même rubrique.

Il vous sera nécessaire de vous reporter à ces diverses rubriques au fur et à mesure que les personnages se rendront d'un endroit à un autre.

Abréviations

A	= Nombre d'Attaques en combat rapproché (avec ou sans armes)
B	= Points de Blessures
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'Or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
F	= Force
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
I	= Initiative
Int	= Intelligence
LCI	= La Campagne Impériale
M	= Potentiel de Mouvement
MJ	= Maître de Jeu
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage-Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
R	= Résistance des objets
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles de Warhammer — le Jeu de Rôle Fantastique

Note : Lorsque cela est applicable, les armes listées dans les possessions d'un PNJ sont suivies par les modificateurs de *Capacité de Combat, d'Initiative, de Parade et de Dommages.* Notez aussi que les *Armes Simples* (haches, épées, gourdins, masses et marteaux à une main) n'ont pas de modificateurs. Un astérisque (*) après une Caractéristique dans le Profil d'un PNJ indique que les effets d'une Compétence, comme *Force accrue*, ont été inclus dans le score de cette Caractéristique.



L'Aventure Pas à Pas

A la différence des scénarios précédents de la campagne, **Mort Sur Le Reik** autorise aux personnages-joueurs une grande liberté de déplacement. Vous devez vous attendre à ce que les aventuriers s'égaillent dans toutes sortes de directions, parmi les plus inattendues. Et, à moins que vous n'anticipiez leurs réactions, vous pourriez fort bien être obligé d'écourter certaines de vos séances de jeu, si les personnages s'engagent dans une région que vous ignorez complètement. Heureusement, il existe de nombreux moyens pour minimiser ce risque.

Premièrement, essayez d'obtenir de vos joueurs qu'ils vous dévoilent leurs projets pour la prochaine séance juste comme vous finissez la présente. De cette façon, vous pourrez vous préparer en conséquence.

Deuxièmement, essayez de comprendre les motivations et les ambitions qu'entretient chaque joueur pour son personnage. Ainsi, si vous savez que l'un d'entre eux souhaite entamer une carrière, par exemple, d'Initié, vous pouvez permettre aux PJ d'entendre une rumeur affirmant que l'on recrute des Initiés dans une ville où *vous* voulez que les personnages se rendent. Naturellement, lorsque les aventuriers parviendront à destination, vous pouvez toujours vous arranger pour qu'ils soient arrivés trop tard, si vous ne voulez pas d'Initiés dans votre groupe actuel !

Troisièmement, et c'est l'opposé de la technique de la "carotte", vous ne devez pas hésiter à laisser s'échapper des rumeurs très déplaisantes à propos d'un lieu où vous ne voulez pas que les PJ se rendent — une maladie extrêmement mortelle et inconnue, par exemple, ou une bande importante de mutants ou d'hommes-bêtes déchaînés.

Enfin, vous devrez toujours préparer (à l'avance) un certain nombre de rencontres qui peuvent survenir où que se trouvent les personnages. La section sur les rencontres fluviales est remplie d'idées de la sorte. Si vous avez toujours une ou deux de celles-ci à portée de main, il vous sera facile de donner l'impression que vous avez planifié la région toute entière !

Aussi éloignées que soient les différentes agglomérations entre elles, ne vous inquiétez pas de ne pas posséder de cartes détaillées et/ou de Profils pour tous leurs habitants. La seule chose importante est de décrire l'apparence générale de la ville — miteuse, bien entretenue, malodorante, ou autre — et de laisser les choses se dérouler suivant les exigences des joueurs.

Il ne devrait pas être difficile, par exemple, de les conduire à une auberge où il y a encore des chambres disponibles. Egalement, si tout ce qu'ils souhaitent est d'acheter de l'équipement, et que l'aventure n'exige aucune rencontre particulière, laissez les choses se passer le plus simplement du monde, et utilisez les règles du *Guide du Consommateur* (**WJRF**, page 292) pour déterminer l'issue de leurs recherches. Si les aventuriers persistent dans certains de leurs agissements susceptibles de leur attirer les bons soins de la Garde locale, n'hésitez pas à les faire arrêter et à les flanquer en prison. Une fois qu'ils auront réalisé l'étendue de leur bêtise, il sera toujours temps de leur permettre de s'en sortir au prix de quelques pots-de-vin.

S'ils apprennent, de surcroît, qu'un individu vient d'être pendu pour un délit encore plus anodin, ils y réfléchiront à deux fois avant d'entreprendre ce genre d'action à l'avenir.

Vous avez besoin d'un PNJ secondaire ? Il y a une feuille d'échantillons standard incluse dans ce livret. Si elle est employée avec celles de **La Campagne Impériale**, vous devriez avoir tout ce qu'il vous faut pour improviser n'importe quel type de rencontre.

Recrutement et remplacement

Certains personnages pourraient mourir au cours de la campagne ; c'est la vie ! A un certain nombre de points de chute de ce scénario, il existe des PNJ très détaillés qui peuvent être employés, si vous le souhaitez, pour regonfler les effectifs du groupe.

Ceci est à manipuler avec précaution, cependant, pour conserver un équilibre au groupe. Il est important d'avoir un mélange de Guerriers (pour s'occuper des combats), de Lettrés (pour lancer des sorts et soigner les blessés), de Forestiers (dont les Compétences sont inestimables en pleine nature), et de Filous (qui sont également utiles dans les villes et les cités).

Si vous n'êtes pas sûr de cerner parfaitement un PJ remplaçant, vous pourriez préférer utiliser l'une des rencontres facultatives de *La vie fluviale dans L'Empire*, pour introduire un nouveau personnage. La chose primordiale est de ne pas déséquilibrer le groupe, soit en employant un personnage avec relativement peu de Compétences et/ou de Promotions en remplacement, ou encore en autorisant un joueur à incarner un chef pirate doté d'une bande de loyaux (et redoutables) flibustiers.

Si aucun PJ n'est décédé, vous pouvez néanmoins autoriser les aventuriers à recruter des compagnons PNJ parmi les personnes rencontrées sur la rivière.

Ceci n'est pas recommandé si vous avez déjà six joueurs ou plus. Mais si vous comptez vous engager dans cette voie, n'oubliez pas de jouer ces PNJ comme des individus véritables.

Leur loyauté envers les aventuriers dépendra avant tout de la manière dont ils sont traités ; ils n'apprécieront pas d'être employés comme chair à canon ou d'être chargés de toutes les besognes déplaisantes et dangereuses.

Ils pourraient alors déserter ou trahir les aventuriers s'ils sont mécontents ou si un autre PNJ leur fait une offre intéressante. Les notes concernant le Test de *Loyauté* (**WJRF**, page 70) vous seront fort utiles dans ce cas, mais vous êtes libre d'en réduire ou d'en ignorer les résultats s'il vous semble que la situation le justifie.

Vous devrez également toujours vous rappeler que les PNJ puissants (les personnages à plusieurs Carrières Avancées) ne se joindront pas au groupe comme de simples suivants — certains voudront peut-être même s'y intégrer comme chef, mais ceci est un autre problème !

Les Rencontres Facultatives

La section *La vie fluviale dans L'Empire* propose de nombreuses rencontres et événements de complexités variées, à utiliser lorsque bon vous semble pendant le voyage des aventuriers. Le fil principal de cette aventure ne sera pas trouvé avant que les PJ n'aient atteint la cachette d'Etelka Herzen, près de Grissenwald. Si vous n'avez pas joué **Ombres Sur Bögenhafen**, et mis à part le fait d'avoir manqué une aventure des plus divertissantes, vous devrez fournir aux PJ une motivation pour voyager jusque là. Par exemple, ils pourraient avoir découvert une feuille de parchemin sur le cadavre d'un Chasseur de primes, qui décrivait l'emplacement de Grissenwald, et recommandait au décédé de traquer un "sorcier répugnant" qui vit ici, en précisant que "l'avenir de L'Empire en dépend". Il n'est nul besoin de le dire, une telle note ne donnera aucune indication quand à l'identité de l'expéditeur ou du porteur. D'un autre côté, tandis qu'ils se trouvent dans une auberge du Reikland, les PJ pourraient être accostés par un mystérieux "servant de Sigmar" (un Clerc effrayé, qui suspecte l'implication d'un culte du Chaos) pour se renseigner sur ce qui se trame aux Crêtes Noires à Grissenwald. Les honoraires pour une mission d'enquête aussi franche ne sauraient excéder de beaucoup les 100 CO, payables au retour. Lorsque les PJ reviendront récupérer leur dû, ils apprendront que l'étranger a été sauvagement assassiné quelques jours à peine après qu'ils l'eurent quitté.

Le négoce

Dès le début de l'aventure, les aventuriers feront l'acquisition de leur propre bateau. Comme ils ne subiront aucune contrainte de temps, il n'y a pas de raison pour qu'ils ne saisissent pas l'opportunité de gagner quelques pièces en faisant un peu de commerce. Les règles expliquant comment maîtriser cet aspect du jeu se trouvent dans la section *La vie fluviale dans L'Empire*. Il y a plusieurs manières d'aborder le sujet : soit vous n'aimez pas l'idée, auquel cas vous n'aurez nul besoin d'employer ces règles sauf si l'un des joueurs insiste pour trouver une cargaison ; soit vous pouvez vous servir d'un PNJ approprié pour leur suggérer cette possibilité. L'emploi des règles de négoce vous aidera à colorer ces instants où aucune rencontre ne sera prévue et que les aventuriers auront encore un certain chemin à parcourir jusqu'à la prochaine.

Les rencontres fluviales (et spécialement si vous les utilisez en conjonction avec les règles de négoce) devraient également procurer un contexte convenable aux PJ qui souhaitent changer pour une Carrière de *Batelier*, *Colporteur*, *Contrebandier* ou *Commerçant*. Vous pouvez facilement introduire un PNJ qui agira comme instructeur ou, si vous préférez une approche différente, vous pouvez décréter qu'un personnage qui entreprend en toute conscience de transporter des marchandises non déclarées ou illégales dans le but d'en tirer profit est devenu *de facto* contrebandier. Il peut alors adopter le Plan de Carrière approprié en dépensant 100 PE.

Les Hordes du Chaos

Si vous n'avez pas joué **Ombres Sur Bögenhafen**, ou si vos joueurs ont achevé avec succès cette aventure, vous pouvez sauter ce chapitre.

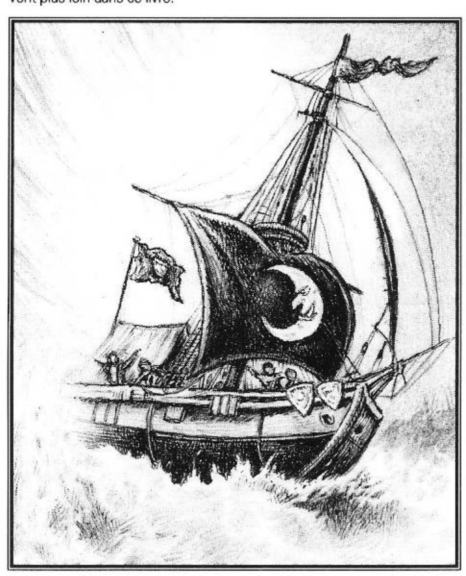
Il n'est toutefois pas impossible que les PJ n'aient pas réussi à stopper le rituel à Bögenhafen, et que la ville entière ait été détruite par l'ouverture d'un Portail Chaotique mineur. Naturellement, les aventuriers ne pourront pas retourner à Bögenhafen, et pourraient bien avoir besoin de nouvelles recrues (voir plus haut) ; dans tous les autres cas, ceci n'affectera en rien le cours de cette aventure. La correction la plus significative que vous aurez à faire sera d'augmenter le trafic militaire, dû à la recrudescence de mobilisés pour endiguer la menace. Chaque route ou cours d'eau praticable qui conduit en direction du Portail Chaotique sera emprunté par une proportion aussi grande qu'inhabituelle de troupes lourdement armées. Des détails sur ces armées en campagne pourront être trouvés dans les Annexes de **La Campagne Impériale** . Considérez que s'ils cheminent le long d'une voie reliant une grande ville ou une cité, les PJ croiseront un convoi d'infanterie ou de cavalerie se hâtant en direction du Portail, au moins une fois par jour. Ils devraient également rencontrer des Sorciers au service de l'Empereur et des Clercs des principales religions se rendant vers la même destination. D'un autre côté, les habitants des villages alentours commenceront à fuir dans la direction opposée ; et les auberges ouvertes devraient se faire rares et leurs services beaucoup plus coûteux. Il est vrai aussi que, comme la nouvelle de la catastrophe s'étend, tous les PNJ rencontrés seront avides d'en savoir plus ; et tant que les personnages ne révèleront pas leur rôle dans cette affaire, toutes les informations qu'ils pourront donner leur permettront d'avoir accès à bien des endroits.

Commencer l'Aventure

Après avoir quitté Bögenhafen, et sans tenir compte de l'état de la ville à leur départ, les aventuriers sont libres de se rendre où bon leur semble (voir *Plan 1*). Leurs destinations les plus probables sont Weißbruck (pour se faire instruire par l'Apothicaire/Charlatan rencontré au Schaffenfest dans **Ombres Sur Bögenhafen**), Delberz (pour se faire instruire par Heironymus Blitzen — le Maître de Wanda, l'Apprenti-Sorcier PJ pré-tiré), ou Grissenwald (pour trouver Etelka Herzen qui a procuré à Johannes Teugen le parchemin pour le rituel décrit dans **Ombres Sur Bögenhafen**).

L'ordre dans lequel les PJ vont suivre ces trois pistes n'est pas important, mais ils devraient être encouragés à dépenser leurs Points d'Expérience en Promotions, Compétences et/ou changements de Carrière dès que possible. Si les joueurs ont oublié l'une de ces "pistes", n'hésitez pas à la leur remettre en mémoire. Par exemple, "Voilà, vous arrivez à Weißbruck où vit l'Apothicaire que vous avez rencontré au Schaffenfest."

Des précisions sur ce qui se passe à chacun de ces endroits se trouvent plus loin dans ce livre.



La Secte De La Main Pourpre

La Main Pourpre est une secte secrète du Chaos dédiée au culte de Tzeentch et au renversement de L'Empire. Elle a des agents infiltrés à des postes importants un peu partout à travers L'Empire, dont des membres de haut rang des cultes de Sigmar et d'Ulric. Ces sectateurs souhaitent réveiller l'Hérésie Sigmarienne (voir **LCI**, page 13), créant ainsi un schisme religieux qui aiderait à déstabiliser L'Empire. Les premiers fruits de leurs agissements commencent à apparaître dans cette aventure (voir *Rumeurs et événements impériaux*, page 11).

La Main Pourpre dispose d'une loge dans toutes les villes principales, chacune d'entre elles étant théoriquement contrôlée par les chefs du culte basés à Nuln. Les grandes distances qui séparent les cités de L'Empire font que chaque loge fonctionne normalement indépendamment des autres, bien qu'occasionnellement les ordres viennent directement d'en haut.

Un tel ordre est récemment parvenu à toutes les loges : Kastor Lieberung, le Magister Impedimentae de la secte, qui a rompu tout contact avec le culte, doit être retrouvé à tout prix !



L'Intrigue se Complique

Les chefs du culte ont appris que Lieberung a reçu un message concernant un important héritage. Il n'a plus contacté aucun membre de la secte depuis qu'il est parti rendre visite à un cabinet d'avoués à Bögenhafen, qui sont supposés être les exécuteurs testamentaires. Deux sectateurs ordinaires ont été chargés de prendre contact avec lui à Altdorf, sur le chemin de Bögenhafen, mais ont été trouvés morts quelques jours plus tard. Au moment où cette aventure débute, les chefs du culte de Nuln sont devenus soupçonneux ; ils craignent que les intentions de Lieberung soient de récupérer l'argent pour son propre compte et de s'enfuir, au lieu de le remettre au culte comme il le lui a été ordonné.

Cependant, il y a deux choses que la Main Pourpre ne sait pas.

Premièrement, l'héritage était un canular. Le cabinet d'avoués n'existe pas, et la lettre que Lieberung a reçu faisait partie d'un plan complexe orchestré par un Chasseur de primes (maintenant décédé) pour attirer le Magister Impedimentae dans un piège.

Deuxièmement, le véritable Kastor Lieberung est bel et bien mort — tué dans une attaque de mutants sur la route Middenheim-Altdorf ; et l'un des PJ est le sosie parfait de Lieberung (voir *Erreur sur la personne* dans **La Campagne Impériale**).

Le premier souci de la secte est de contacter Lieberung (ou plutôt, le PJ qui lui ressemble) et de récupérer l'héritage pour ses propres intérêts tortueux. Des agents ont été envoyés à travers tout le Reikland dans ce but...

Si le sosie de Lieberung a été tué à ce stade du récit, la secte recherchera quand même les aventuriers, car la Main Pourpre croira qu'ils appartiennent à un culte rival qui a supprimé Lieberung d'une quelconque façon et dérobé son héritage. Certains des événements décrits plus loin devront être quelque peu modifiés pour s'accorder à cette éventuelle péripétie. Lorsque le texte dit que les sectateurs cherchent querelle à un certain personnage, utilisez vos connaissances sur vos joueurs pour déterminer la nouvelle victime, ou tirez-la simplement aux dés.

Les Evénements

Les événements suivants font le point des réactions de la secte à la disparition de Lieberung. Sachant que Lieberung se dirigeait vers Bögenhafen, et supposant qu'il reviendrait ensuite à Nuln avec l'argent, les envoyés de la secte se sont mis à sa recherche dans tous les établissements répartis le long de cette route. Les événements décrits ici doivent être employés dans l'ordre, pour ajouter mystère et suspense à l'aventure.

Il est important que les personnages ne se doutent pas de la raison pour laquelle la secte les recherche, et tout sectateur capturé par les PJ ne révélera *jamais rien* sur la Main Pourpre. Tous les membres transportent sur eux une pilule suicidaire (une petite capsule de poison à action rapide) qu'ils n'hésiteront pas à utiliser plutôt que de trahir leur secte.

Ev1. On ne fait que passer

Cet événement devrait survenir à Weißbruck, mais toute localité proche de Bögenhafen conviendra.

Lorsque les aventuriers pénétreront dans la ville, ils seront abordés par deux sectateurs déguisés en colporteurs. Ces derniers tenteront



d'échanger des signes secrets avec le personnage qui ressemble à Lieberung, en prétextant vouloir lui vendre simplement des pots et des casseroles. Si le sosie de Lieberung est mort, les faux colporteurs essayeront d'employer des signes secrets pour découvrir à quel culte les PJ appartiennent.

Tandis que l'un des hommes discute du prix de ses marchandises, l'autre se gratte le côté droit de son nez avec le petit doigt de sa main gauche pendant qu'il insère l'extrémité du pouce de sa main droite dans son oreille droite, paume exposée et doigts tendus. Si l'un quelconque des aventuriers répète ce signe, les deux sectateurs cligneront des yeux d'un air entendu, et celui qui n'a pas fait de signe offrira sa main droite, comme pour une poignée de main. Ce que les PJ ignorent, c'est que la paume de l'homme est enduite d'encre rouge, et que la poignée de main va transférer une partie de cette encre sur la propre main (maintenant sale) de l'aventurier. Ceci fait, les deux hommes disparaîtront rapidement, soit dans la foule, soit dans un dédale de petites rues — selon ce qui convient le mieux à la situation. La "paume pourpre" est employée comme un avertissement par la secte ; les sectateurs ont essayé de dire aux aventuriers de remettre l'argent ou de se préparer à en assumer les conséquences.

Si aucun des PJ ne répond en imitant la gestuelle des sectateurs, ils continueront à répéter leurs signaux, abandonnant et disparaissant (comme ci-dessus) lorsque une patrouille de gardes surviendra sur les lieux. Ils ne participeront pas à la conversation autrement qu'en discutant du prix de leurs produits.

Jusqu'à ce que l'avertissement de la "paume pourpre" soit délivré, les sectateurs répéteront leur tentative chaque jour, employant une variété de déguisements — mendiants, bohémiens, bateleurs, etc. Les aventuriers seront certainement à même de les reconnaître après plusieurs fois. Si les sectateurs ne parviennent pas à délivrer leur "message" au bout de deux jours, ils repartiront pour Altdorf, où ils en référeront à leurs supérieurs.

Les PJ peuvent tenter de suivre les sectateurs, soit jusqu'à leur auberge, soit jusqu'à Altdorf, mais dans les deux cas leurs tentatives se solderont par un échec car les deux hommes sont habitués à semer leurs poursuivants.

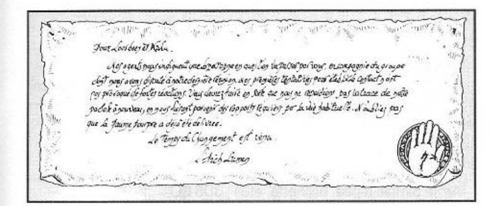
Ev2. Il me semble qu'on nous surveille

Cette série d'événements devrait commencer à se produire alors que les aventuriers traversent ou passent à proximité d'Altdorf. A partir de ce moment-là, le groupe sera constamment suivi par deux sectateurs.

Deux fois par jour, les PJ ont 5% de chances de découvrir qu'ils sont filés. Cette probabilité doit être ajustée selon le plus haut score d'*Initiative* du groupe, et si l'un des personnages est compétent en *Sixième sens*, le Test se fera à +10%. Vous devrez faire ce Test lorsque les aventuriers reprennent leur voyage après une nuit de repos, et lorsqu'ils s'arrêtent pour la nuit.

Si les PJ les découvrent, vous devrez élaborer une description générale des sectateurs (plus loin) afin que les joueurs n'apprennent rien de plus que ce que leurs personnages peuvent voir. Vous devrez alors effectuer un Test de **Int** pour les sectateurs afin de déterminer s'ils se sont rendus compte qu'ils étaient découverts. Si ce Test échoue, ils se précipiteront droit dans toute embuscade que les PJ pourraient leur tendre ; dans le cas contraire, ils n'auront aucun mal à l'éviter.

Dans l'hypothèse où les sectateurs sont capturés ou tués, la seule information que les aventuriers trouveront sera la note suivante *(Document 1)* :


Pour [illegible]

Nos agents nous indiquent [illegible] en compagnie du groupe dont nous avons discuté à notre dernière réunion. [illegible] pour [illegible] contact n'ont pas provoqué de bonnes réactions. Vous devez faire en sorte que nous ne [illegible] à nouveau, en nous faisant parvenir des rapports [illegible] par la voie habituelle. N'oubliez pas que la Paume Pourpre a déjà été délivrée.

Le Temps du Changement est venu.

[illegible]

Ne vous inquiétez pas si les sectateurs de l'*Evénement 1* ne sont pas parvenus à faire passer l'avertissement de la "paume pourpre". Les joueurs n'en seront que plus mystifiés sur ce qui se passe, et pourraient bien considérer la référence de la "paume pourpre" comme étant purement métaphorique.

La filature continue, en remplaçant les éventuels sectateurs tués par les aventuriers, jusqu'à l'*Evénement 5*.

Ev3. L'approche directe

Cet événement devrait survenir lorsque les PJ se trouvent à Kemperbad, sur la route qui va, ou qui revient, des Collines Stériles. Ignorez cet événement si le sosie de Lieberung a été tué.

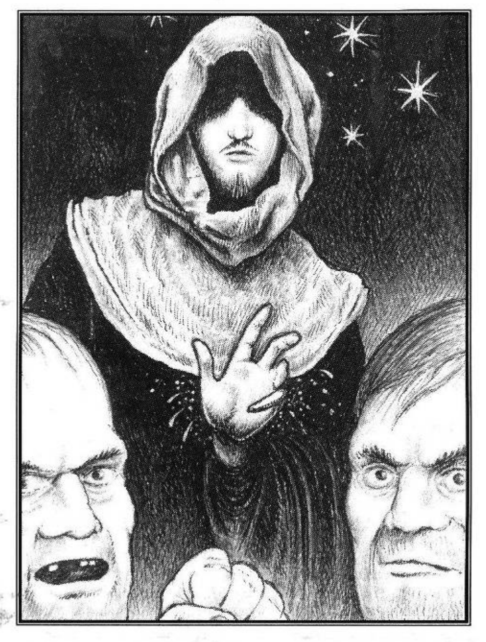
Dans un lieu suffisamment anonyme, bien que public (la place du marché ou la grande salle d'une auberge), le sosie de Lieberung est accosté par un individu à l'air retors qui "ne veut pas d'ennui — juste vous glisser un mot à l'oreille." Le sectateur fuira au premier signe de violence ou d'incantation, mais sinon délivrera le message suivant dans un chuintement sournois et d'un ton mélodramatique :

« A quoi jouez-vous, Kastor ? Nous sommes très peinés par votre attitude. Pourquoi ne nous avez-vous pas contactés ? J'ose espérer que vous n'avez pas oublié que vous êtes supposé remettre votre bonne fortune au Conseil Intérieur ! »

A moins que le PJ ne joue le jeu en *bluffant* de façon convaincante que tout va pour le mieux, et qu'il compte apporter l'argent sous peu, etc., le sectateur sera pour le moins troublé et soupçonneux. Avec un dernier regard menaçant, il partira, non sans persifler en tournant des talons : « Vous ne nous duperez pas, vous savez. Une fois membre, toujours membre ! Vous n'en avez pas fini avec ça. »

Les tentatives de suivre l'individu échoueront. S'il est attaqué dans l'auberge ou sur la place du marché, une bagarre générale s'ensuivra, et l'homme s'échappera dans la confusion. Une patrouille de la





Garde arrivera sur les lieux peu de temps après, et tentera d'arrêter autant de personnes impliquées que possible. Si les PJ sont capturés, ils seront condamnés à une amende de 1D10 CO chacun, et libérés après une nuit passée en prison.

Ev4. Une boucle de cheveux

Peu de temps après le précédent événement, le sosie de Lieberung (ou un membre du groupe choisi au hasard) sera bousculé dans une rue bondée de monde et sentira nettement qu'on lui tire les cheveux. En se retournant, il aura juste le temps d'apercevoir un individu vêtu de pourpre disparaître dans la foule.

L'aventurier n'a aucune chance d'appréhender ou de suivre le coupable. Un examen de la chevelure du personnage révélera qu'une mèche de ses cheveux a été sectionnée !

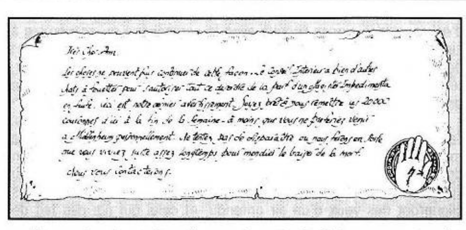
Ev5. Le dernier avertissement

Autant que possible, vous devrez retarder cet événement jusqu'à ce que les aventuriers repassent par Kemperbad après leur expédition dans les Collines Stériles. Lorsque les PJ s'installeront dans une auberge, un message leur sera délivré à table, apporté par l'un des employés de l'établissement.

Le message est agrémenté d'un cachet de cire pourpre qui porte l'impression d'une main sur laquelle est dessiné le symbole de Tzeentch (voir **LCI**, page 24). A l'intérieur de la lettre se trouve la boucle de cheveux dérobée.

Le message est reproduit ci-après pour vous permettre de vous y référer. Donnez à vos joueurs le *Document 2* .

Si les aventuriers se renseignent sur la personne qui est à l'origine de ce message, l'employé indiquera un individu encapuchonné assis près de la porte, et accompagné de quatre hommes à la mine patibulaire. Comme les PJ examinent le groupe, l'homme au capuchon se lève et commence à incanter un sort ouvertement. Les hommes de main stopperont quiconque veut s'en prendre à lui avant que son



Très Cher Ami,

Les choses ne peuvent plus continuer de cette façon... Le Conseil Intérieur a bien d'autres chats à fouetter pour s'autoriser tout ce désordre de la part d'un gêneur tel qu'Impedimenta en fuite. Ceci est notre dernier avertissement. Soyez prêt à nous remettre les 20000 couronnes d'ici à la fin de la semaine - à moins que vous ne préfériez venir à Middenheim personnellement. Ne tentez pas de disparaître ou nous ferons en sorte que vous viviez juste assez longtemps pour mendier le baiser de la mort.

Nous vous contacterons.

sortilège soit achevé. A moins que le sosie de Lieberung ne réussisse un Test de *Volonté*, ses mains se coloreront d'un rouge foncé et très vif sous l'effet d'une *Malédiction*.

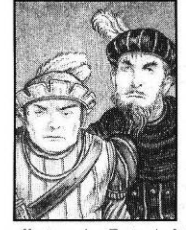
Laissant ses compagnons le couvrir, le capuchon (un Sorcier de Niveau 1) s'enfuira par une porte de derrière où un cheval l'attendait. Si un combat devait s'ensuivre dans la salle, utilisez le Profil standard des Hommes de main de la Feuille de référence du MJ de **La Campagne Impériale**.

Si le Test de *Volonté* du personnage visé est réussi, vous pourrez utiliser une variante de cet incident à une date ultérieure.

La suite au prochain numéro

Bien entendu, l'intérêt de la Main Pourpre pour le groupe ne va pas s'achever avec ce dernier événement. Vous pouvez souhaiter attirer l'attention des PJ sur des suiveurs discrets, et même créer quelques rencontres où ils sont impliqués. Toutefois, nous reprendrons les agissements de cette secte dans le prochain épisode de la campagne — **Le Pouvoir Derrière Le Trône**.

Les Sectateurs



Les cultistes vont naturellement différer quelque peu en apparence physique — taille, poids, couleur des cheveux, etc. Mais ils ont tous un certain nombre de points communs. D'abord, ce sont tous des individus à l'air retors et indigne de confiance, qui dénoteraient même dans un repaire de voleurs. Puis, leurs vêtements comportent toujours au moins un accessoire de couleur pourpre, que ce soit une cape, une plume, une ceinture ou autre. Après que les PJ ont rencontré 3 ou 4 sectateurs différents, vous pouvez effectuer des Tests de **Int** en secret à leur place, pour voir s'ils se sont aperçus de ce détail. Ensuite, ils ont tous une petite main ouverte tatouée à l'encre pourpre sur une partie de leur corps. Enfin, et bien que les sectateurs aient tous des activités variées qui leur permettent d'inventer des histoires convaincantes, ils possèdent aussi un certain nombre de Compétences communes (ce sont celles qui sont listées plus bas). Vous êtes libre, toutefois, d'autoriser l'emploi de toute Compétence non-offensive si la situation l'exige.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	20	3	3	7	40	1	35	30	30	25	30	20

Age : 20 +3D6

Alignement : Chaotique

Compétences
Alphabétisation ; Camouflage — Urbain ; Déguisement ; Déplacement silencieux — Urbain ; Esquive ; Filature ; Langage secret — Guilde (secte de la Main Pourpre) ; Pistage.

Possessions
Veste en cuir (PA 0/1 — Tronc/Bras) ; Pièce de vêtement pourpre ; Arme Simple (épée, hachette, etc.) ; 3D6 CO.

Rumeurs et Evénements Impériaux

Les renseignements de cette page devraient être appris par le groupe au cours de **Mort Sur Le Reik**. Ils ont été partagés entre les rumeurs générales et localisées, et les nouvelles sur les événements majeurs qui se déroulent un peu partout dans L'Empire. C'est à vous de décider quel PNJ employer pour être le véhicule de chaque élément d'information, et à quel moment les joueurs doivent en prendre connaissance. Vous ne devez pas oublier, cependant, qu'un simple paysan a fort peu de chances d'être au courant, tout au moins de façon détaillée, de ce qui se passe à l'autre bout de L'Empire. D'un autre côté, un gentilhomme important ne saurait se préoccuper de "ragots de paysans".

Les Evénements Impériaux servent à tenir les joueurs informés de la crise politique qui se développe, et qui interviendra plus tard dans la campagne ; ils ne sont pas là pour distraire les PJ de leur plan d'action. Vous pouvez toujours leur signaler que de telles nouvelles sont invariablement vieilles de plusieurs semaines, et qu'ils ne sont pas en mesure de faire grand chose en ce qui les concerne.

Les rumeurs sont similaires à celles de *Erreur sur la personne* (voir **LCI**, page 37). Elles n'ont pas à être totalement fausses, ou d'une précision méticuleuse, mais ce sont vraisemblablement des exagérations fondées sur des faits réels.

Nouvelles des Provinces

1. Le Prince héritier Hergard von Tasseninck — fils unique et futur successeur du Grand Prince Hals von Tasseninck, souverain d'Ostland — a été tué dans les Montagnes Grises (Cf. *Document 1* de *Erreur sur la personne*, **LCI**).
2. Le Grand Prince d'Ostland accuse le Grand Duc Gustav von Krieglitz du Talabecland de la mort de son fils. Il affirme que c'est un assassin, travaillant pour le compte du Grand Duc, qui a volé la vie de son fils. Il était de notoriété publique que Gustav avait des vues sur les forêts d'Ostland.
3. Une troupe de la cavalerie du Grand Duc von Krieglitz a été attirée dans une embuscade à la frontière de l'Ostland. Les paysans du coin ont fui la région par crainte de représailles de la part du Talabecland.
4. L'Empereur Karl-Franz a été frappé d'une maladie inconnue. Ce pourrait être désastreux s'il venait à mourir, car tout le monde sait bien que son héritier —le Prince Wolfgang— est un parfait imbécile, et que les autres Electeurs ont peu de chances d'accepter son accession au trône.
5. L'Empereur Karl-Franz a fait publier un nouvel édit déclarant qu'il n'y a pas de mutants dans L'Empire. La pratique d'exiler ou de massacrer ces malheureux, qui présentent certaines difformités physiques, sous le seul prétexte d'une apparence disgracieuse est désormais illégale et punissable de mort (remettez aux joueurs le *Document 3*).
6. Des émeutes ont eu lieu dans certaines villes du Middleland, où les fidèles de Sigmar se sont rebellés contre ce qu'ils clament être de la persécution de la part des Chevaliers Panthères — les Templiers d'Ulric (voir **LCI**, page 26).
7. Un ancien Clerc de Sigmar, devenu Répurgateur, a été massacré par la population de Schoppendorf (une petite ville du Middleland).
8. Toutes les capitales de province recrutent de plus en plus de Patrouilleurs ruraux, pour tenter d'endiguer la vague de banditisme toujours croissante, qui menace les voies de communication, et par là-même le commerce, entre les Provinces.

Rumeurs

1. Le Prince Wolfgang Holswig-Abenauer — héritier du trône — est gardé prisonnier dans son propre château suivant les ordres de l'Empereur. *MJ : cette rumeur est très largement répandue, et les rubriques suivantes donnent un certain nombre d'explications possibles, chacune d'entre elles étant rattachée à la rumeur principale.*
   a) Il a été marqué par le Chaos ; une queue de rat lui a poussé.
   b) Il a contracté la Putréfactose ou la Variole pourpre (ou une maladie de votre crû).
   c) C'est pour le protéger — ses frères cherchent à le faire assassiner.
2. Le Prince n'est pas réellement prisonnier, mais personne ne peut l'approcher (sauf pour lui apporter sa nourriture), parce que :
   a) Il s'est mis à adorer les Dieux du Chaos *(cette rumeur n'est pas très raisonnable et ne parviendra aux oreilles des PJ que si leur interlocuteur a suffisamment confiance en leur discrétion).*
   b) Il est devenu fou furieux ; il a toujours été un peu simple d'esprit, et il est maintenant complètement cinglé.
   c) « Il a été rendu fou par un d'ces maudits Démonistes, et l'Empereur essaye qu'ça se sache pas. »
3. Des marchands de Marienburg ont re-baptisé du bourbon de Bretonnie comme "production du Sudenland" pour tenter de combattre l'embargo sur les importations décrété par les collecteurs impériaux (Cf. *La vie fluviale dans L'Empire*).
4. Wittgendorf est un endroit malsain. Tous les villageois sont plus ou moins tarés « à caus' de trop d'mariages dans la même famille». On dit que c'est un village qui se porte bien, mais personne n'y a mis les pieds depuis bien longtemps *(Cette dernière phrase sera donnée en explication à des questions précises sur l'endroit).*
5. Les patrouilleurs fluviaux et les collecteurs d'impôts sont tous des escrocs. Ils vous confisquent votre cargaison à la moindre excuse et la revendent pour leur propre compte.
6. Des cadavres de mutants sont régulièrement retrouvés flottant au gré du courant sur le Reik, au sud de Kemperbad. « Tenez, rien que la semaine dernière, nous en avons repêché un recouvert de fourrure vert pomme, et quatre yeux au bout de sortes d'antennes. » *(MJ : Ce sont des expériences "ratées", expédiées du haut des remparts de Château Wittgenstein.)*
7. Restez loin du château des Wittgenstein — c'est un endroit mal famé que même les Répurgateurs évitent. Et de toute façon, la famille von Wittgenstein est protégée par une ancienne Charte Impériale datant de l'Age des Trois Empereurs *(Utilisez des rumeurs de ce genre pour empêcher les PJ de se rendre à Wittgendorf trop tôt dans l'aventure).*

Grabuge Sur La Rivière

Cette rencontre surviendra une fois que les aventuriers auront quitté Bögenhafen. Comme il est indiqué à la page 92 d'**Ombres Sur Bögenhafen**, les PJ peuvent quitter la ville par la rivière avec Josef Quartjin ou à bord d'une embarcation volée ; ou par la route, que ce soit à pied, dans un carrosse volé ou à cheval. Il n'est pas important de savoir comment les personnages ont quitté Bögenhafen, ni vers quelle destination ils se dirigent ; cet événement a pour but de raccorder sans à-coups **Ombres Sur Bögenhafen** à **Mort Sur Le Reik**.

Si vous n'avez pas joué **Ombres Sur Bögenhafen**, il y a deux choses que vous pouvez faire :

1. Courez l'acheter (immédiatement !) et faites-le jouer avant de commencer **Mort Sur Le Reik** ; il fournira aux aventuriers une indication qui leur sera fort utile dans ce scénario, ainsi qu'une meilleure chance de gagner quelques Promotions avant de démarrer cette aventure.
2. Commencez cette aventure avec l'un des événements décrits ultérieurement (voir *Rencontres facultatives*), avant de poursuivre par ce chapitre où les aventuriers voyagent le long d'un cours d'eau.

La solution que vous choisirez vous regarde ; il serait plus satisfaisant de jouer les épisodes précédents de la campagne, qui sont destinés à produire une variété de pistes intéressantes pour **Mort Sur Le Reik**, mais cette dernière aventure peut se jouer isolée si vous le souhaitez.

Des rides sur l'eau

Cet événement, que vous allez faire jouer à la première occasion, va permettre aux PJ de se rendre propriétaires de leur propre embarcation. Rappelez-vous que, même s'ils voyagent par une route qui ne longe pas un cours d'eau, ils finiront bien tôt ou tard par arriver à une rivière — et cet événement pourra alors se produire.

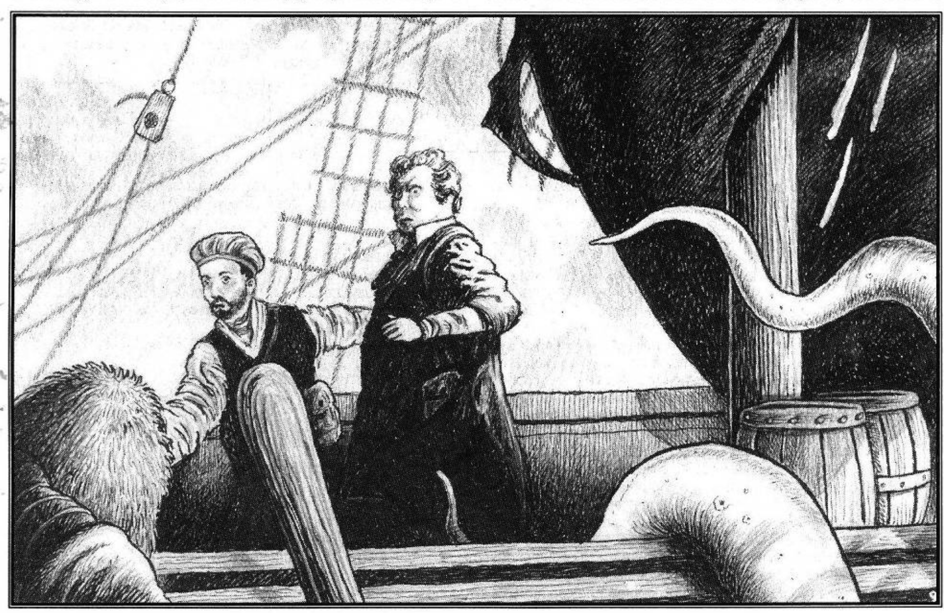
Si les aventuriers voyagent sur une rivière, ils apercevront un cadavre humain flottant au gré du courant. Plusieurs carreaux d'arbalète sont figés dans son corps qui est atrocement mutilé.

S'ils voyagent par la route, ils verront un Batelier, aux vêtements sales et déguenillés, avançant vers eux en titubant depuis la rivière. Du sang s'écoule d'un certain nombre de blessures, et deux carreaux d'arbalète sortent de l'un de ses flancs. Il s'écroulera devant les PJ, en pointant son bras en direction de la rivière, halètera péniblement : « les mutants ! », et rendra son dernier soupir. Il n'a rien de valeur ou d'intéressant sur lui.

Comme les aventuriers continuent à descendre ou à s'approcher de la rivière, ils remarqueront un bateau, apparemment à la dérive. Plusieurs corps — certains humains, d'autres moins — encombrent le pont ou flottent dans l'eau, à côté du bateau. Il n'y a aucun signe de vie. Référez-vous au *Plan 2* pour la suite de la rencontre. Notez que le canot, échoué sur la berge, permet aux aventuriers de rejoindre le bateau à la dérive sans avoir besoin de patauger !

A ce moment-là, les personnages disposant d'un *Sixième sens* ressentiront la désagréable sensation d'être observés, sans pouvoir dire d'où cela vient.

Le bateau a été attaqué par une bande de mutants en maraude, conduite par un Homme-bête pourvu de tentacules (voir *Les attaquants* — plus loin). Les attaquants survivants sont encore sur les lieux. Un mutant ailé monte la garde dans un arbre (marqué d'une croix) et peut être découvert sur une *Observation* réussie avec un malus de 20%. Il avertira ses autres compagnons, encore sur le





bateau, en imitant le cri de la chouette ; les personnages Forestiers qui réussissent un Test de **Int** pourront avoir des soupçons, car il est un peu tôt pour que les chouettes sortent. Il y a deux autres mutants en train de piller la cabine, et un Homme-bête qui se cache dans l'eau de l'autre côté de l'embarcation. Le bateau est un navire marchand de type moyen (voir *La vie fluviale dans L'Empire*).

Aussitôt que les aventuriers prendront pied sur le pont, le mutant ailé plongera sur eux, et les deux autres mutants dans la cabine attaqueront quiconque essayera d'y pénétrer, combattant jusqu'à la mort. Le mutant ailé s'enfuira s'il voit les deux autres se faire tuer, ou si ses points de *Blessures* descendent en dessous de 4.

Pendant que le combat fera rage sur le bateau, l'Homme-bête aux bras tentaculaires se hissera au niveau du pont et tentera de saisir le personnage le plus proche de lui (pourvu qu'il soit à moins d'un mètre du bord). Si sa présence passe inaperçue (pour tout PJ présent sur le pont et qui rate une *Observation* ; à +10 pour la Compétence *Sixième sens*), l'Homme-bête agrippera une jambe sur un Test de **CC** normal, et tentera de passer sa victime par-dessus bord.

S'il est repéré, le Test de **CC** se fera avec une pénalité de 20%. Il tentera de s'emparer de tout personnage à sa portée jusqu'à ce qu'il réussisse ou que son **B** descende en dessous de 4, auquel cas il prendra ses tentacules à son cou et s'enfuira.

Une fois que l'homme-pieuvre s'est emparé d'un personnage, les deux antagonistes doivent faire un Test de *Force*, ajusté d'un +10 pour la Compétence *Lutte* :

Si les deux ratent ou réussissent le Test, la victime est empêtrée, mais reste toujours sur le pont. Les tentacules sont considérés comme cible *inerte* (toucher automatique au double des dommages), et la victime peut s'en libérer en les sectionnant, s'ils encaissent un minimum de 5 points de dégâts.

Si la victime réussit et que l'Homme-bête rate, le PJ parvient à se dépêtrer et à se mettre hors de portée.

Si la victime rate le Test et que l'Homme-bête le réussit, le PJ est passé par-dessus bord. S'il réussit alors un Test d'*Initiative*, il parvient à se rattraper in extremis au bastingage, et pourra tenter un nouveau Test de **F** au prochain Round pour éviter de faire le plongeon (mais en perdant toutes ses attaques). Echouer au Test de **I** fera perdre 1 **B** au personnage (au Tronc), non amorti. L'homme-pieuvre essayera alors de maintenir la tête de sa victime sous l'eau jusqu'à ce qu'elle se noie. Le personnage peut continuer à combattre sous l'eau, mais seulement en utilisant des armes d'estoc (ex. : épée, lance, dague) ; il aura également une pénalité supplémentaire de 20% au **CC** et un malus de -2 aux dommages infligés.

De plus, la victime doit effectuer un Test de *Force* par Round ; s'il est réussi, l'homme-pieuvre est autorisé à faire également un Test de **F** pour empêcher sa proie de se libérer.

Ce Test est répété chaque Round, jusqu'à ce que le PJ se libère ou se noie (**WJRF**, page 74), ou jusqu'à ce que le score en **B** de l'Homme-bête soit réduit à 3 ou moins, auquel cas il laissera tomber sa victime pour s'enfuir.

Les attaquants

Homme-pieuvre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	-	29	34	29	24	10

Règles spéciales : Les mutations de la créature sont : yeux protubérants ; pieds palmés (nage sans réduction de **M**) ; la capacité de respirer sous l'eau ; des tentacules à la place des bras.

Les mutants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6*	30	1	29	29	29	29	29	16

* deux des mutants sont déjà blessés (voir ci-dessous)

Règles spéciales :

a) Dans les arbres — Ailes-noires est armé d'une lance et se déplace comme un *Voleteur.*

b) Dans la cabine — Bec-d'oiseau est armé d'une épée et il lui reste 3 **B**. Fourreux est armé d'un gourdin et il lui reste 4 **B**.



L'Inventaire

Une fois que la menace des mutants sera complètement éliminée, les aventuriers pourront faire l'inventaire du bateau. Il y a cinq cadavres : trois sont Humains (un homme et une femme d'environ vingt-cinq ans, et un homme qui semble avoir la quarantaine) et les deux autres sont des mutants, un avec une tête de squelette et des yeux pédonculés, et l'autre avec des jambes d'oiseau, une queue velue et un œil unique au bout de son nez. Fouiller les corps rapportera les objets suivants :

2 cottes de mailles à manches longues (à la taille de deux des PJ) ; 2 cagoules de mailles ; 3 épées (dont une brisée) ; 1 arbalète ; 13 carreaux d'arbalète intacts ; 4 dagues ; 2 gourdins ; un total de 12 CO, 14/7 en petite monnaie.

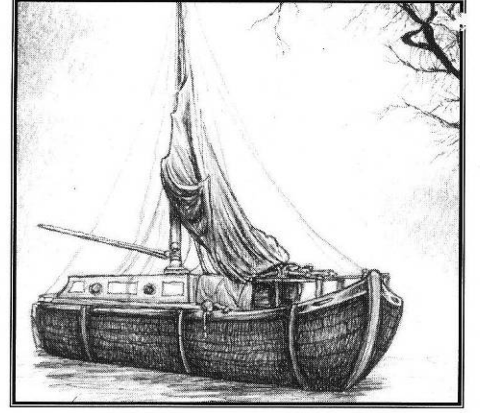
Quelque chose a bougé en bas

Tandis que les aventuriers inspectent le bâtiment, ils s'aperçoivent d'un mouvement furtif dans la cale du bateau. S'ils fouillent la cale, une *Observation* réussie leur permettra de constater que le couvercle de l'une des caisses a légèrement bougé ; si tous les personnages présents ratent leur Test, faites-leur faire à chacun une *Ecoute* pour un bruit *léger* (**WJRF**, page 69), afin d'entendre un grattement indistinct à l'intérieur de la caisse.

Si les aventuriers disent, « Qui est là ? » ou quelque chose dans ce genre, il n'y aura plus aucun mouvement. Si la caisse est ouverte, les PJ découvriront une femme accroupie à l'intérieur. Celle-ci hurlera en brandissant un petit couteau, sans grand effet, dès que le couvercle sera retiré. Elle s'affaissera presque aussitôt avec soulagement quand elle réalisera qu'elle n'a plus rien à craindre des mutants.

Elle se présentera d'elle-même sous le nom de Renate Hauser, Colporteuse, originaire de Grünburg, et racontera qu'elle travaillait dans les environs de Bögenhafen ces dernières semaines. Elle se trouvait dans un village éloigné lorsque les événements de **Ombres Sur Bögenhafen** se sont produits, et ne sait rien de précis à ce sujet, ayant pris le bateau à Herzhald. Elle expliquera qu'elle se trouvait dans la cale au moment de l'attaque : « J'ai jeté un œil dehors et j'ai aperçu cette horrible créature à tête de mort — je savais que je devais me battre, mais je n'ai pas pu. Finalement, je me suis cachée ici, en espérant que personne ne me remarquerait. » Renate pourra identifier les trois corps humains comme étant ceux de Fritz Segel, le propriétaire du bateau, de son fils Albrecht et de sa belle-fille Heidi.

Dans la cale sont entreposés 75 grands sacs, contenant chacun pour 250 Points d'Encombrement de laine brute (voir *Les règles de commerce* dans *La vie fluviale dans L'Empire*).



RENATE HAUSER — HUMAINE, COLPORTEUSE



Jeune femme très indépendante, Renate est souvent prise pour une bohémienne ; elle aime les vêtements aux motifs compliqués et aux couleurs vives, et porte généralement un foulard sur ses cheveux noir-corbeau, et deux anneaux dorés pendent à ses oreilles.

Renate est une personne d'un tempérament prudent (les joueurs pourraient bien lui trouver un autre qualificatif), qui ressent une profonde aversion pour le danger physique. Si elle se trouve impliquée dans une situation potentiellement dangereuse, elle essayera toujours de s'en sortir par un moyen non-violent, comme le bluff, la dissimulation ou la fuite. Elle adore voyager et visiter différents endroits, et c'est cela, plutôt qu'un réel amour de l'aventure, qui l'a motivée à mener la vie errante de Colporteur. Si les aventuriers l'invitent à se joindre à eux, elle acceptera volontiers, réalisant qu'elle est plus en sécurité avec eux qu'en restant seule.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	34	28	4#	4*	8#	43#1	37	25	33	34	37	41#	

\# 1 Promotion a déjà été prise dans cette Caractéristique
* cette Compétence est incluse dans le Profil

Age : 23 ans

Points de Destin : 2

Compétences

Baratin ; Commerce ; Conduite d'attelages ; Connaissance des plantes ; Corruption ; Course à pied ; Evaluation ; Pictographie — Colporteur ; Résistance accrue * ; Soins des animaux ; Spécialisation — Armes de poing.

Possessions

Couteau ; 2 gamelles en fer ; 12 couteaux et fourchettes de table ; 300 épingles ; 3 rouleaux de ruban coloré ; Lanterne ; Ballot ; Briquet ; 4 couvertures ; 10 mètres de corde ; Bourse contenant 14 CO, 17/6.

Et maintenant ?

A ce moment, les aventuriers devraient être incertains quant à ce qu'ils comptent faire. Renate les encouragera à prendre possession du bateau et de sa cargaison, car elle aimerait bien rejoindre sa destination initiale, Weißbruck. Si les personnages voyagent toujours avec Josef, il leur fera remarquer que la coutume permet de s'approprier un bateau abandonné, considéré comme épave. Les personnages compétents en *Potamologie* réaliseront qu'ils ont parfaitement le droit d'utiliser le bateau pour leur propre compte, jusqu'à ce que des parents du propriétaire se fassent connaître, et de conserver tous les bénéfices qu'ils pourraient faire durant cette période. Egalement, il n'est pas rare que les héritiers payent une récompense supplémentaire, quand et si ils viennent récupérer leur bien. Renate ou Josef leur expliquera ceci si aucun PJ ne possède la Compétence *Potamologie*.

Les aventuriers ont maintenant fait l'acquisition d'un bateau, d'une cargaison (vous permettant d'utiliser les règles de commerce de la section *La vie fluviale...*), et d'une passagère (qui peut être convaincue de se joindre au groupe comme PNJ ou en remplacement d'un PJ). Ils sont prêts à progresser dans la partie suivante de cette aventure. S'ils voyageaient avec Josef, il leur fera des adieux attendris et quelque peu alcoolisés ; si aucun des aventuriers ne possède la Compétence *Canotage* ou *Manœuvres nautiques* (voir *La vie fluviale dans L'Empire*), Josef passera une journée à leur expliquer les rudiments des manœuvres de navigation. Ce sera trop court pour qu'un personnage apprenne une Compétence, mais chacun des PJ aura le droit de tenter un Test de **Int** ; ceux qui le réussissent gagnent un bonus permanent de +10 à tous leurs Tests de *Navigation* jusqu'à ce qu'ils acquièrent les Compétences appropriées.

Vous pouvez éventuellement employer Josef ou Renate pour expliquer aux aventuriers le fonctionnement du système de commerce.

Weißbruck

Offrant aux personnages l'opportunité d'apprendre une nouvelle Carrière (voir plus loin), Weißbruck est de plus un lieu idéal pour qu'ils revendent leur cargaison de laine ; et pour recruter des PNJ ou remplacer des PJ. Vous pouvez vous servir de certaines des suggestions de *La vie fluviale dans L'Empire* pour animer le voyage et, lorsque les PJ arriveront à destination, vous référer au *Plan 6* de *Erreur sur la personne* (**LCI**).

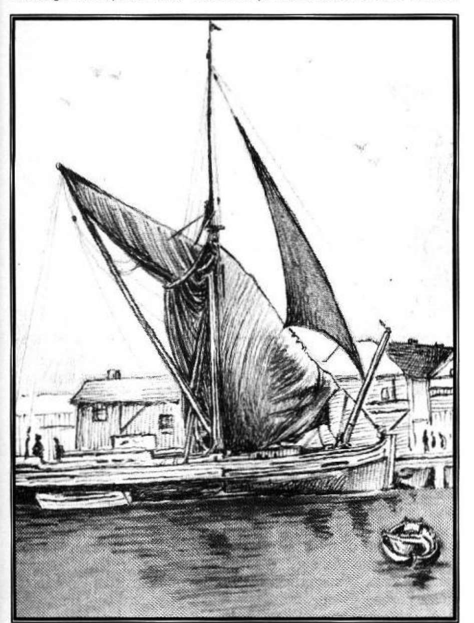
On Recherche une Apothicaire

Si vous avez joué **Ombres Sur Bögenhafen**, les aventuriers auront déjà fait la connaissance d'Elvyra Kleinestun, Charlatan et ancienne Apothicaire, qui s'est déjà offerte d'instruire tout personnage qui souhaite changer pour l'une de ces deux Carrières. Sinon, traitez Elvyra comme une vieille connaissance qui avait offert d'instruire l'un des PJ dans le passé.

Quoiqu'il en soit, les personnages devraient être encouragés à se rendre à la maison d'Elvyra à Weißbruck pour accepter son offre.

Il n'y a personne à la maison

Les aventuriers n'auront aucune difficulté à trouver la maison d'Elvyra, un bâtiment à l'allure suffisamment respectable au Nord-Est de l'auberge du Joyeux Drille. C'est une personne bien connue dans la ville, et n'importe quel aubergiste local, par exemple, sera en mesure d'indiquer aux PJ l'emplacement de sa demeure. C'est une maisonnette tout ce qu'il y a de simple (voir *Plan 3*). Bien entretenue et repeinte à neuf, c'est un charmant cottage, dont les fenêtres sont ornées de diverses plantes et fleurs en pots. Comme les PJ approchent, ils noteront cependant que l'une des fenêtres a été cassée (Test d'*Observation* — elle a été cassée de l'extérieur, et deux fils accrochés à un morceau de vitre indique que quelqu'un est passé au travers), et le contenu d'un bac à fleurs gît éparpillé sur le sol.



Il n'y a aucun signe de vie à l'intérieur de la maison. La porte d'entrée est fermée à clé (DS 20%), et y frapper ne recevra aucune réponse. En regardant par la fenêtre, les personnages pourront constater les traces d'un violent combat — mobilier cassé, vaisselle et autres objets épars dans la salle de séjour, mais aucun signe d'Elvyra ou de quiconque.

Pendant que les aventuriers inspectent la maison, vous pourriez faire secrètement un Test d'*Intelligence* pour chacun d'entre eux. Une réussite indiquera qu'ils se sont aperçu de l'absence étrange de produits pharmaceutiques, qu'ils soient à base de plantes ou chimiques.

a. Salle de séjour

Cette pièce est complètement sens dessus-dessous. Une *Observation* réussie révélera des traces de sang sur quelques éclats de verre brisé, mais pas ailleurs sur le sol. Une *Recherche* réussie permettra de découvrir une note écrite à la main (donnez aux joueurs le *Document 4*) :



C'est notre dernier Avertissement !
Déposez les marchandises à la Grange Rouge à la tombée de la nuit !

b. Cuisine/Débarras

La cuisine a été également mise à sac. Le contenu des étagères et des armoires (pots, casseroles, aliments, etc.) est éparpillé sur le sol. L'escalier qui conduit à la cave est dissimulé par une grande armoire, et la porte cachée ne sera découverte que si les personnages regardent derrière.

Une *Recherche* réussie révélera de légères traces de frottement qui se poursuivent jusque derrière l'armoire en question. Si la porte cachée n'est pas découverte, les PJ ont 30% de chances de base d'entendre un *léger* (**WJRF**, page 69) bruit de mouvement venant de la cave. Si les aventuriers perçoivent ce bruit, ils réaliseront qu'il semble provenir de l'armoire.

c. Cave

La porte cachée de la cuisine s'ouvre sur un escalier étroit qui descend, sur 5 mètres, à la cave. Si les aventuriers ouvrent la porte, une petite silhouette indistincte se précipitera au bas des marches et se perdra dans l'obscurité. Ceci se déroulera si rapidement que les PJ en seront automatiquement surpris (un personnage ayant des

Réflexes éclairs pourra tenter un Test d'*Initiative* pour ne pas être surpris). La silhouette fait environ un mètre de haut, et une *Observation* réussie indiquera aux PJ qu'elle est de forme humanoïde ; mais rien de plus ne pourra être distingué à cause de la mauvaise luminosité. Même la *Vision nocturne* d'un demi-humain ne servira pas, car les personnages viennent à peine de passer du jour à l'obscurité. Un faible grattement se fera entendre dans la cave, juste après la disparition de la silhouette, puis plus rien.

Si les aventuriers descendent à la cave, ils trouveront une marche manquante à mi-parcours. Si le personnage de tête possède la *Vision nocturne* ou tient une source de lumière à la main, il remarquera l'absence de marche sur une *Observation* réussie à +20%. Sinon, il devra effectuer un Test sous la *moitié* de son *Initiative*. S'il rate ce Test, il tombera d'une hauteur de 2 mètres sur le sol de la cave, et se tordra la cheville (**M** et **I** divisés par deux pendant 1D4 heures).

Une fois dans la cave, les aventuriers découvriront une petite fille cachée derrière un tas de vieux chiffons et de caisses dans un coin de la pièce.

Un Test de **Soc** réussi (à +20% pour les personnages féminins) sera nécessaire pour convaincre l'enfant que les PJ ne lui veulent aucun mal — s'il est raté, elle essayera d'échapper aux personnages et de s'enfuir hors de la maison.

Toute personne située entre elle et la porte parviendra à l'attraper sur un Test de **I** réussi (à -10, dû à sa Compétence d'*Esquive*), ce qui ne l'empêchera pas de se débattre violemment et de tenter de mordre celui qui la tiendra.

La morsure est traitée comme une attaque normale, causant 1 point de dégât au bras, et nécessitant un Test de **Dex** pour maintenir la fillette immobilisée. Les aventuriers peuvent tenter un Test de **Soc** par Round pour parvenir à la calmer.

Si les personnages parviennent à tranquilliser l'enfant, elle leur dira que son nom est Liza. Elle a dix ans et elle est orpheline — elle pense que Elvyra est la sœur de sa mère, mais elle n'en est pas sûre. Elle travaille pour Elvyra, s'occupant de nettoyer la maison et de faire les courses en échange du gîte et du couvert.

Si elle est interrogée sur ce qui est arrivé à Elvyra, elle expliquera que plusieurs hommes sont venus la voir il y a de cela deux jours, et qu'ils sont repartis après avoir beaucoup crié.

Dans la soirée du lendemain, Liza a été enfermée dans la cave, après que Elvyra l'eut surprise à jouer avec ses poudres colorées.

Il y a eu soudain beaucoup de bruit à l'intérieur de la maison, et elle a entendu Elvyra crier. Le bruit a duré pendant un bon moment, et Liza s'est cachée parmi les caisses sans bouger, en espérant que personne ne la trouverait.

La maison est devenue silencieuse par la suite, mais elle n'a pas osé sortir de la cave. Quand elle a entendu les aventuriers marcher dans la maison, elle est montée en haut de l'escalier pour essayer de voir qui c'était, et a eu très peur quand ils ont ouvert la porte.

Voilà tout ce que sait Liza — elle n'a aucune idée sur l'identité des hommes, ni sur ce qu'ils recherchaient.

Si les PJ lui demandent de les décrire, elle sera seulement capable de dire qu'ils étaient grands et mal élevés, et qu'ils sentaient mauvais. Après leur visite, Elvyra lui a ordonné de ne pas s'approcher du Joyeux Drille.

LIZA SAUBER — HUMAINE, ENFANT



Liza porte une simple blouse de paysan et elle est nu-pieds ; ses cheveux blonds sont coiffés en deux longues nattes.

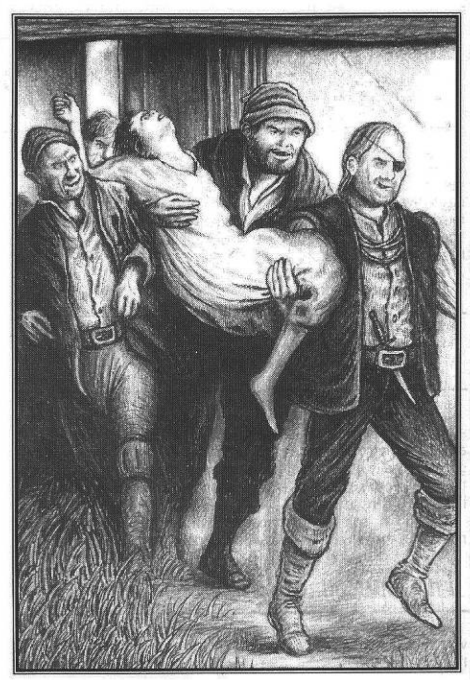
Elle aime beaucoup Elvyra et fera tout ce qu'elle peut pour aider les aventuriers à la secourir.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	25	31	2	2	5	38	1	31	27	31	25	31	35

Age : 10 ans

Compétences
Esquive.

Possessions
Aucune.



Egalement dissimulé dans la cave, se trouve le cabinet pharmaceutique d'Elvyra. Camouflé derrière un faux pan de mur, il nécessitera une *Recherche* minutieuse pour le découvrir, et il est protégé par une serrure très complexe (DS 50%). Pour des précisions sur ce qu'il contient, voir *Herbes, drogues et poisons* plus loin.

d & e. Chambres

Ce sont simplement deux chambres à coucher meublées, appartenant à Elvyra et à sa nièce Liza. Chacune contient un bois de lit avec matelas de plumes et oreiller, une table pour la toilette, une cuvette et un pot de chambre, une commode avec du linge et des vêtements propres, etc. Les deux pièces ont été mises à sac. Les matelas et les oreillers ont été éventrés, et leur contenu a volé un peu partout dans les chambres, recouvrant les affaires jetées à bas des tiroirs des commodes.

Enlevée !

A cause de la nature même de son commerce, Elvyra s'est fait un certain nombre d'ennemis, y compris le Capitaine de la Garde d'Altdorf. Alberich Hollzauber, un Démoniste installé à Altdorf, a découvert qu'elle y était recherchée sous un autre nom et, fort de cette information, a tenté de la faire chanter.

Un groupe d'hommes à lui est arrivé à Weißbruck deux jours auparavant, porteurs d'un message d'Hollzauber menaçant de révéler son adresse aux autorités, à moins qu'elle ne l'aide à préparer un puissant sortilège, dans la composition duquel entrent plusieurs ingrédients rares et exotiques qui nécessitent d'être soigneusement mélangés par une personne compétente.

En dépit de plusieurs tentatives non-violentes pour la convaincre, Elvyra a refusé de céder au chantage. C'est pourquoi, la nuit précédant l'arrivée des aventuriers à Weißbruck, les hommes d'Hollzauber ont enlevé la jeune femme, avec l'intention bien arrêtée de la ramener à Altdorf.

Lorsque les PJ arrivent à Weißbruck, les hommes de main détiennent Elvyra dans une grange désaffectée située juste aux limites de la ville, près de la rivière.

Chercher la femme

Les aventuriers devraient avoir relevé certains indices dans la maison quant au lieu où se trouvent Elvyra et ses ravisseurs. Et les résultats de tous les renseignements qu'ils pourraient prendre sont détaillés ci-dessous :

La Garde

Signaler la disparition d'Elvyra à la Garde de la ville ne donnera aucun résultat dans l'immédiat. La Garde totalise une demi-douzaine de volontaires qui sont fort occupés à protéger les citoyens contre des mineurs ivres en provenance de la mine Delfgruber voisine. Elvyra n'est ni assez importante, ni assez influente, pour qu'ils dépêchent une partie des effectifs à sa seule recherche. Aussi vous devriez encourager les aventuriers à mener leur propre enquête. La Garde acceptera cependant de prendre soin de Liza jusqu'à ce que Elvyra soit retrouvée.

Le Joyeux Drille

Pour obtenir des renseignements au Joyeux Drille, les PJ devront se faire accepter des autochtones. S'ils tentent de le faire en payant des coups à boire, en effectuant des tours improvisés, ou même en discutant un peu avec tout le monde de la pluie et du beau temps, vous devrez leur autoriser un ou deux Test de **Soc** pour voir comment les gens réagissent.

Si les aventuriers se renseignent au sujet d'étrangers, il leur sera répondu que trois étrangers ont pris une chambre à l'auberge pour ces deux dernières nuits. La nuit dernière, ils ont payés leur note et sont partis. L'aubergiste se souvient qu'ils devaient rencontrer un "ami batelier" qui était censé les ramener à Altdorf, mais il ne sera pas là avant demain matin. L'aubergiste était quelque peu perplexe sur ce dernier point, mais il n'est pas d'un naturel curieux. "Chacun a bien assez à s'occuper avec ses propres affaires" est sa devise.

Si les aventuriers questionnent à propos d'une grange rouge, il leur sera répondu : "Il y a beaucoup de granges dans les environs. Certaines d'entre elles pourraient bien être rouges."

Dès que les PJ commenceront à poser des questions au Joyeux Drille, soit ils attireront l'attention du Vieil Otto (un vénérable pilier de bar et homme à tout faire), soit on leur dira d'aller le voir et de le questionner, car il est bien au courant des allées et venues de la ville. Il signalera, fort civilement, qu'il a vu trois étrangers partir la nuit dernière avec un grand coffre dans une brouette. Si on l'interroge davantage à ce sujet, il dira :

« J'suis pas sûr de bien m'souvenir. Ma mémoire n'est plus ce qu'elle était, vous savez — ils disent qu'ça vient des privations, mais alors qu'est ce qu'un vieil homme comme moi peut-y faire ? »

Si les aventuriers comprennent l'allusion et lui donnent quelques Pistoles, il se rappellera subitement qu'ils se dirigeaient vers le Nord, en direction de la rivière. S'il reçoit plus de 5/-, il mentionnera également la présence d'une grange rouge de l'autre côté du cours d'eau.

La Grange Rouge

Juste après la rivière, à la sortie de la ville, se trouvent plusieurs bâtiments ; la grange rouge se tient à l'extrémité Nord de ce groupe, délabrée et presque entièrement dissimulée par les arbres proches. Seules les portes de la grange sont rouges, et la peinture en est passée et écaillée. Consultez le *Plan 4* pour avoir une idée des lieux. Les trois hommes de main détiennent Elvyra qui est ligotée et bâillonnée sur une chaise dans le fenil. Deux d'entre eux sont endormis, tandis que le troisième est supposé monter la garde — actuellement il s'est assoupi, appuyé contre une carriole cassée, près des portes. Utilisez le Profil type des *Hommes de main* de **LCI** (Feuille de référence du MJ) pour les trois hommes.

Puisque la sentinelle est assoupie, les PJ ont une chance d'approcher la grange sans se faire repérer. Comme ils arrivent près des portes, faites un Test d'*Ecoute* pour la sentinelle, en estimant à sa juste valeur le bruit que font les aventuriers (**WJRF**, page 69). Si le Test est réussi, l'homme se saisira de son arme et viendra se poster derrière la porte qui a été préalablement bloquée. Les PJ ne pourront pas ouvrir cette porte facilement. Tout personnage qui essaye de le faire devra effectuer un Test de **F** — si le Test rate, non seulement il n'arrivera pas à ouvrir cette porte, mais il réveillera également la sentinelle (voir ci-dessus).

Si la sentinelle n'est pas déjà réveillée, elle le sera lorsque les aventuriers pénétreront dans la grange, mais ils auront alors automatiquement l'avantage de la *surprise* (**WJRF**, page 116).

Tentant d'imiter un paysan en colère, la sentinelle protestera, avec un accent qui se veut campagnard, que les personnages ont abîmé sa porte, et qu'ils n'ont rien à faire dans une propriété privée, de toute façon. Toutefois, son interprétation n'est pas très convaincante, et tout PJ qui réussit un Test de **Int** (avec un bonus de 10 pour les Forestiers ou ceux qui ont des antécédents ruraux) réalisera qu'il ment effrontément.

Si le Test échoue, les associés de la sentinelle auront le temps nécessaire pour se préparer (voir plus loin).

Dès qu'il réalisera que le jeu est fini, l'homme de garde criera un avertissement à ses compagnons, en s'élançant en courant vers le fond de la grange, à moitié accroupi pour profiter au maximum de la protection de la carriole et des stalles. Il lui faudra 2 Rounds pour y



parvenir, et vous devrez lui faire faire un Test de **I** par Round ; si le Test est réussi, il sera parvenu à placer un obstacle entre lui et les aventuriers, et ces derniers auront alors une pénalité de -20 s'ils l'attaquent avec une arme de distance.

Il faudra également 2 Rounds aux deux autres ravisseurs pour réagir à l'avertissement de leur compère (à moins que les PJ soient plutôt lents à percer à jour le *Bluff* — voir plus haut). Ils jetteront un œil par-dessus la balustrade du fenil, haute de 1 mètre, et s'accroupiront derrière aussitôt qu'ils apercevront les aventuriers, perdant un Round supplémentaire à se demander ce qu'ils vont faire — ils n'avaient prévu aucun ennui. Puis ils détacheront Elvyra de sa chaise (laissant ses pieds et ses mains liés) et se réfugieront derrière elle, une dague sur sa gorge, lorsque les PJ monteront l'échelle du fenil.

Ils n'ont pas vraiment l'intention de tuer leur prisonnière, car elle a beaucoup de valeur pour leur maître, mais espèrent que la menace impressionnera les personnages, et qu'ils pourront tirer profit de leur hésitation en poussant Elvyra hors du fenil sur le tas de paille à l'extérieur, avant de sauter à sa suite et de s'enfuir. Leur plan n'est pas parfait, mais c'est le meilleur qu'ils aient pu trouver en si peu de temps. S'il devient évident qu'ils ne peuvent s'en sortir, les ravisseurs se rendront, espérant s'enfuir en courant lorsqu'ils seront hors de la grange.

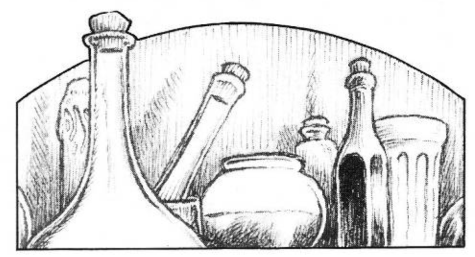
Les aventuriers ne devraient pas avoir trop de difficultés à secourir Elvyra, mais s'ils n'y parvenaient pas, elle serait amenée à Altdorf par ses ravisseurs, pour ne plus jamais en revenir.

Vous devrez vous assurer que tous les hommes de main sont soit morts, soit en fuite ; permettre aux PJ de les interroger ne ferait qu'amener des complications superflues. Une fouille des cadavres rapportera tout un assortiment de fioles et de bouteilles en verre (les préparations herbeuses et chimiques dérobées dans la maison d'Elvyra), et diverses armes (dagues, épées, coups-de-poing). De plus, chaque homme porte un petit pendentif en argent qui a la forme d'une tête de rat (valeur : 1 CO chaque), et transporte pour 3 CO plus 1D10 Pistoles en menue monnaie.

Une Nouvelle Carrière

Si les aventuriers parviennent à délivrer Elvyra, elle acceptera avec grand plaisir d'instruire tous les personnages qui souhaitent devenir Charlatans ou Apothicaires (et pourra introduire tout personnage suffisamment qualifié auprès du Médecin de la ville). Débordante de gratitude envers ses sauveurs, elle refusera de se faire payer. C'est à vous qu'il incombe de déterminer la durée de cette instruction : vous pouvez décider qu'il faut une semaine avant que les PJ puissent continuer l'aventure nantis de leur nouvelle Carrière, ou bien décréter qu'ils ont changé de Carrière au moment où la prochaine séance de jeu débutera. Ou vous pouvez tout simplement rayer une autre semaine sur le calendrier, et poursuivre la suite de l'aventure.

Si les personnages la questionnent au sujet de ses ravisseurs, Elvyra expliquera qu'ils travaillent pour le compte d'un individu en Altdorf qui voudrait son concours pour une chose à laquelle elle ne souhaite pas être mêlée. Elle refusera de s'expliquer davantage, car elle a la ferme intention de changer de nom, d'oublier tout ce qui concerne Hollzauber, et de commencer une nouvelle vie dans une autre ville, en amenant Liza avec elle.



Herbes, drogues et poisons

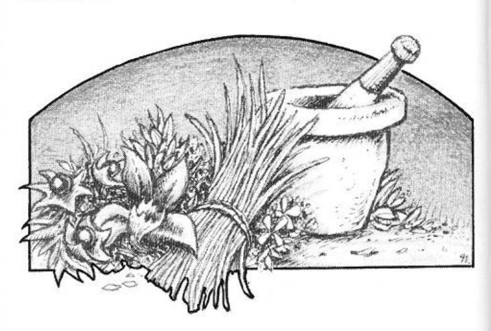
Les chances pour que Elvyra dispose de préparations à base de plantes dépendent de leur disponibilité (voir **WJRF**, page 292 et **LCI**, page 30). Le cabinet de l'Apothicaire est très bien fourni, cependant, et vous pouvez utiliser la colonne "10 000 et +" de la table. Elle possèdera 2D6 doses de n'importe quelle herbe ou plante dont le Test de disponibilité sera positif.

Il y a 50% de chances pour que ces simples aient été cueillis et préparés par Elvyra elle-même, auquel cas elle vendra ces préparations pour 50% de leur valeur à ses élèves.

Elvyra dispose également d'une grande variété de drogues et de poisons, et de produits chimiques et naturels servant à les fabriquer (Cf. **WJRF**, pages 52, 56, 81 & 140).

Traitez tous les poisons/drogues comme des produits *rares*. Elvyra aura 1D3 doses de tout poison/drogue que vous déterminez qu'elle possède, et ne vendra pas plus de la moitié de son stock par article. Le prix en sera de 2D4 CO la dose.

En ce qui concerne les ingrédients, le plus simple est de suivre la même procédure. Les drogues et les poisons pour lesquels il n'y a pas de composants précisés (ex., pour soigner certaines maladies et/ou troubles mentaux), demandent 1D4 +1 ingrédients chacun, qui sont tous *Rares* et coûtent 3D10 Pistoles par dose.



ELVYRA KLEINESTUN — HUMAINE, CHARLATAN (EX-APOTHICAIRE)



Elvyra vit à Weißbruck depuis déjà deux ans. Originaire d'Altdorf, elle est venue habiter ici peu de temps après avoir réalisé qu'il y avait plus d'argent à gagner en grugeant les gens, plutôt qu'en fabriquant et en vendant de véritables médecines naturelles et autres.

Sa personnalité exubérante et extravertie, et sa langue bien pendue, contrebalancent une apparence peu engageante (Cf. **LCI** page 63).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	4	8	41	1	51	31	51	41	41	61

Age : 37 ans

Alignement : Neutre

Compétences

Baratin ; Charisme ; Chimie ; Eloquence ; Evaluation ; Fabrication de drogues ; Immunité aux poisons ; Langage secret — Guilde (des Apothicaires) ; Pathologie ; Préparation de poisons ; Traumatologie.

Possessions

Quand elle est délivrée à la grange, Elvyra n'a que les vêtements qu'elle porte et un petit sac contenant un assortiment de poudres et de solutions qui ont été volés chez elle. Elle possède également la maison, et tout ce qui a pu y être récupéré intact.

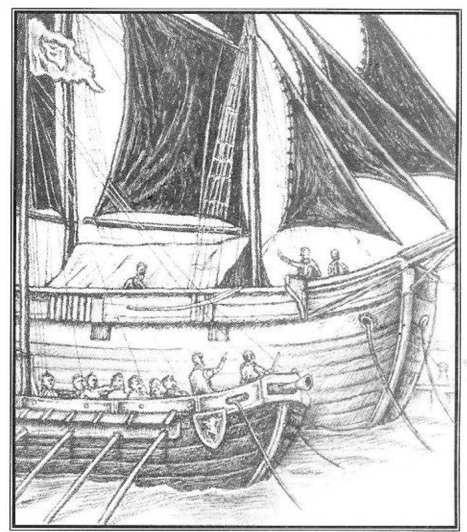
Allons Voir Le Sorcier !

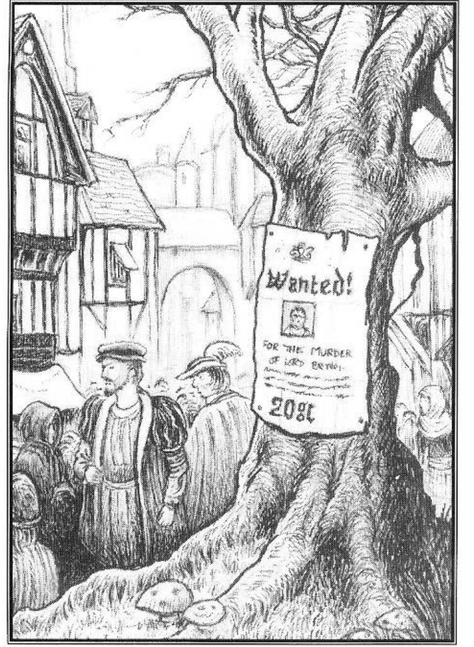
Considérant que vous utilisez les personnages pré-tirés de **La Campagne Impériale**, il est plus que probable que Wanda Weltschmerz, l'Apprenti-Sorcier, sera impatiente de retourner auprès de son Maître afin de poursuivre son apprentissage et de passer Sorcier premier niveau. Le Maître du PJ — Heironymus Blitzen — peut également être une source utile de renseignements (répondant aux questions que les joueurs pourraient se poser au sujet des Démons, de l'histoire de L'Empire, et cetera), ou même pousser le groupe vers la suite de l'aventure. Aussi, si vous n'utilisez pas les personnages prétirés, ou si vous n'avez pas fait jouer **Ombres Sur Bögenhafen**, vous devrez faire un certain nombre de modifications pour intégrer cette section dans votre campagne. Si cela est possible, vous devrez faire en sorte que Blitzen soit le mentor/tuteur de l'un des PJ, afin que les joueurs soient enclins à lui accorder leur confiance.

Si l'Apprenti-Sorcier s'est déjà fait tué et qu'il n'y a aucun personnage qui peut être considéré comme le pupille de Blitzen, le plus simple, pour adapter cette section à l'aventure, consiste à décider que les PJ ont déjà eu affaire avec le magicien dans une quelconque ville du Reikland. Si cela vous facilite la tâche, changez le nom du PNJ, pour qu'il devienne un Sorcier allié et intéressé que le groupe a rencontré au cours d'un précédent voyage. Vous pourrez alors adapter les événements décrits ci-après.

Pour rendre le voyage jusqu'à Delberz (ou ailleurs si vous décidez de placer cet événement dans une autre ville) plus intéressant, utilisez les rencontres appropriées de *La vie fluviale dans L'Empire*.

Quel que soit le cas, les PJ vont plus que probablement avoir l'occasion de passer par la capitale impériale.





Altdorf

Vous trouverez une carte de Altdorf dans **La Campagne Impériale**. Les joueurs de *Erreur sur la personne* peuvent avoir quelques réticences à pénétrer dans la ville, suite au meurtre du jeune noble lors de leur dernière visite. Bien que les véritables coupables aient été appréhendés et pendus, des avis offrant une récompense de 20 Couronnes et décrivant précisément deux des PJ sont toujours placardés dans tous les villages environnants. La paranoïa des personnages peut être renforcée encore davantage si quelqu'un les dévisage fixement dans la rue avant de partir précipitamment. Il y a 20% de risque par jour passé dans la ville que quelqu'un reconnaisse les aventuriers et aille prévenir les autorités. Si cela se passe, une patrouille de 6 gardes viendra arrêter les personnages (utilisez le Profil type des Gardes de **La Campagne Impériale**). S'ils ne parviennent ni à les *corrompre*, ni à les *bluffer* pour s'en sortir, les PJ seront relâchés après avoir passé trois jours dans un cachot humide et infesté de poux.

Voyager par la rivière

Tandis qu'ils traversent Altdorf, les personnages sont stoppés par une patrouille fluviale qui monte à bord pour faire des vérifications douanières de routine (consultez *La vie fluviale dans L'Empire* pour des précisions sur le bateau et son équipage). Les patrouilleurs sont plutôt amicaux, et pas très consciencieux, aussi toute marchandise de contrebande dissimulée ne sera pas découverte. L'un des patrouilleurs regardera avec insistance les PJ décrits dans l'avis de

recherche. Il reconnaîtra Lieberung, appartenant lui-même à la Main Pourpre, mais ne fera aucun geste pour prendre contact. Il ira cependant rapporter ce qu'il a vu à ses supérieurs de la secte. Faites en sorte que les aventuriers soient mal à l'aise et croient qu'ils vont se faire arrêter lorsque la patrouille inspecte leur bateau. S'ils transportent quelque chose d'illégal, faites qu'un patrouilleur soit prêt à le découvrir, pour que les PJ trouvent un moyen de le distraire.

Si les personnages ne sont pas encore arrivés à trouver un marché où écouler leur laine brute, ils seront accostés, peu de temps après s'être amarrés, par un certain Herr Hohenzoll, qui leur offrira 950 CO pour leur cargaison complète (ou 5 CO pour 100 points d'encombrement).

Vous devriez encourager les PJ à dépenser une partie de cet argent en équipement divers (armes, armures, et autres), car ils en auront certainement besoin plus tard dans l'aventure.

A la poursuite des ravisseurs

Si les aventuriers ne sont pas parvenus à délivrer Elvyra Kleinestun de ses ravisseurs, et se sont précipités ici dans l'espoir de la sauver, ils seront très déçus. L'Apothicaire a été bien cachée, et ils n'ont aucun espoir de la retrouver. S'ils montrent le symbole de la lettre de menace *(Document 4)*, ils n'en tireront pas davantage d'informations. Tout ce qu'ils risquent (5% de probabilités), c'est que la Garde soit prévenue que les personnages font circuler des symboles du Chaos à travers la ville !

Vous devrez cependant vous préparer à introduire un ou plusieurs PNJ qui pourraient faire office d'instructeurs pour des Carrières telles que Charlatan ou Apothicaire, ou vous risquez fort de vous retrouver avec un groupe de PJ Hors-la-loi !

Retour à Altdorf

Si les aventuriers reviennent une nouvelle fois dans cette ville, les avis de recherche auront tous disparu, et ils ne courront plus le moindre risque d'être appréhendés par la Garde. Cependant, la Main Pourpre devrait toujours être sur leurs traces, et ses membres sont nombreux (voir *La secte de la Main Pourpre* pour des détails et des idées d'événements).



Quitter Altdorf

Comme les aventuriers quittent la ville pour la seconde fois, et sans vous occuper de la direction qu'ils prennent, l'un d'entre eux (choisi au hasard) apercevra un visage qui lui est étrangement familier. A bord d'une diligence des "Quatre Saisons" se trouve Ernst Heidlemann, l'Estudiant en médecine rencontré par les PJ à l'auberge-relais de la Diligence, et avec qui ils ont voyagé de concert en direction d'Altdorf quelque temps auparavant (voir *Erreur sur la personne*, **LCI** page 39).

Le bateau des aventuriers passera tout près de la diligence qui est arrêtée au bord du quai. Heidlemann regardera dehors quand les personnages passeront, et dissimulera rapidement son visage derrière un livre.

Si les PJ font mine de vouloir essayer de lui parler, dites-leur que la diligence part avant qu'ils aient le temps d'atteindre la rive.

Heidlemann est décrit en détail dans *Les projets de la Couronne Rouge*. La secte du Chaos à qui il appartient lui a ordonné de se rendre à Grissenwald pour retrouver un autre sectateur, et de monter ensuite une expédition dans les Collines Stériles.

Des précisions sur cette secte, ainsi qu'un emploi du temps pour vous aider à déterminer la position de ces deux individus au cours de l'aventure, vous sont fournis dans les pages suivantes.

Delberz

Attendez-vous à ce que les joueurs des personnages pré-tirés saisissent l'occasion pour rendre visite à leur famille et amis. Toutefois, il n'est nul besoin de faire des préparations particulières pour répondre à cette éventualité ; compulsez simplement l'historique des personnages et improvisez les réactions des PNJ correspondants. Vous êtes également libre de positionner la résidence de n'importe laquelle de ces connaissances sur la carte de la ville *(Plan 5)*.

Il était un puissant sorcier...

Heironymus Blitzen habite dans une grande maison délabrée, au Sud de la ville (voir *Plan 5*). La plus grande partie de sa demeure est réservée à la recherche et à l'étude de la magie.

La maison est entourée par un grand mur de pierre, lequel est coupé par un portail qui s'ouvrira mystérieusement à l'approche des personnages.

Après avoir frappé à la porte d'entrée, les aventuriers seront accueillis par Hans-Peter Schiller, l'apprenti actuel de Blitzen, à qui Wanda rappellera qu'elle est aussi élève du sorcier. Il les introduira auprès d'Heironymus, qui est en train de bricoler une grande pendule dans son bureau. Heironymus sera heureux de revoir son apprentie et ses amis (ou triste d'apprendre sa mort — suivant la situation !).

Il souhaitera la bienvenue à tout le monde et s'enquerra de leurs aventures sur un ton assez distrait. Bien qu'il semble plus préoccupé par sa pendule que par leur histoire, il posera néanmoins toujours des questions fort pertinentes. Heironymus ne se laissera pas duper si les aventuriers tentent de lui mentir au sujet de leurs aventures, et fera tout pour apprendre la vérité, insistant sur l'importance qu'ils soient francs avec lui.

Une fois que Heironymus sera au courant de la situation, il conseillera aux aventuriers d'enquêter sur Etelka Herzen à Grissenwald, près de Nuln (voir *Commencer l'aventure*).

Il préviendra les PJ de rester prudents, car Herzen est connue comme une adepte des arts noirs. Pour les aider dans leur quête, il remettra à son élève une petite bague en or, sertie d'une pierre qui ressemble étrangement à un œil.

Il expliquera qu'il s'agit d'une bague magique, conçue par les

grands stratèges Nains durant leur guerre plusieurs fois centenaire contre les Gobelins (Cf. **WJRF**, page 266). Lorsque les chefs Démons des Gobelins levaient des armées de Mort-vivants, et pour se protéger contre la peur surnaturelle qu'engendraient ces créatures, de nombreux chefs Nains ont reçu de telles bagues.

Heironymus expliquera que ce bijou les protégera, dans une certaine mesure, contre les Mort-vivants, mais qu'il y a bien longtemps qu'il n'a plus été utilisé et qu'il est toujours difficile d'être précis sur des sujets comme celui-là.

Durant les 1D4 +1 semaines suivantes, Heironymus instruira son apprentie pour qu'elle atteigne le statut de Sorcier premier niveau.

Il vaut mieux ne pas faire jouer cette période journée après journée, pour permettre à l'aventure de suivre son cours.

Prévenez simplement les joueurs de mettre à jour leur calendrier, et poursuivez le scénario. Les sortilèges que Heironymus peut enseigner à son disciple sont les suivants (**WJRF**, page 136) :

Magie Mineure : Alarme magique ; Don de langues ; Exorcisme ; Malédiction ; Ouverture ; Renfort de porte ; Sommeil ; Sons ; Verrou magique.

Magie de Bataille — Niveau 1 : Boule de feu ; Débilité ; Guérison des blessures légères ; Rafale de vent ; Vol.

BAGUE DE PROTECTION

Le porteur de cet *Anneau de protection contre les Mort-vivants* n'encaisse que la moitié des dommages infligés par les Mort-vivants *matériels* (en opposition avec les Ethérés), et gagne un bonus de +10 à tous ses Tests contre les sorts et les capacités spéciales utilisés par ces créatures (y compris la capacité de *causer la peur*).

Si Wanda a déjà été tuée, vous pouvez, si vous le désirez, permettre à un autre PJ de suivre la formation d'Apprenti-Sorcier.

Ceci ne pourra de toute manière être possible que si le personnage dispose de suffisamment de Points d'Expérience, et s'il parvient à convaincre Blitzen qu'il sera un élève digne de lui (**Int** supérieure à 30, plus la réussite à un Test de **Soc**).

D'un autre côté, vous avez toujours la possibilité de prendre l'autre apprenti de Blitzen comme PJ de remplacement. Mais évitez d'ajouter un Sorcier supplémentaire (fût-il Apprenti) au sein du groupe.

HEIRONYMUS BLITZEN — HUMAIN, SORCIER NIVEAU 3



Heironymus est un personnage à l'aspect des plus excentriques. Ses cheveux sont toujours en désordre, et une lueur un peu folle brille en permanence au fond de ses yeux.

Son air est railleur et ses mouvements saccadés mais parfaitement contrôlés.

Heironymus paraît toujours impatient et quelque peu irritable, mais il écoute généralement avec la plus grande attention tout ce qu'on lui dit, avec une tendance à faire des réponses brèves mais concises.

Heironymus s'habille de façon coûteuse, dans un style rappelant celui d'un rentier de campagne ; mais il y a toujours un détail qui ne va pas — il n'est pas rare qu'il mette deux chaussures différentes, par exemple, ou bien qu'il s'habille de couleurs très vives qui jurent entre elles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	39	4	4	10	51	1	41	31	66	31	53	31

Age : 65 ans

Alignement : Neutre

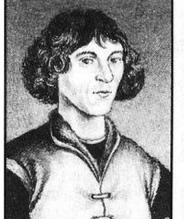
Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Démons ; Connaissance des parchemins ; Connaissance des plantes ; Connaissance des runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Identification des Mort-vivants ; Identification des objets magiques ; Identification des plantes ; Incantations (Magie Mineure, Magie de Bataille Niveaux 1, 2, 3) ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie.

Possessions
Epée ; Bâton de Sorcier ; Divers parchemins et grimoires magiques ; 50 CO sur lui à tout moment, mais il a accès à beaucoup plus.

Points de Magie : 35

Sortilèges
Magie Mineure
Alarme magique ; Don de langues ; Exorcisme ; Malédiction ; Ouverture ; Renfort de porte ; Sommeil ; Sons ; Verrou magique
Magie de Bataille
Niveau 1 : Boule de feu ; Débilité ; Guérison des blessures légères ; Rafale de vent ; Vol
Niveau 2 : Aura de protection ; Brouillard mystique ; Eclair
Niveau 3 : Instabilité magique ; Transfert d'aura

HANS-PETER SCHILLER — HUMAIN, APPRENTI-SORCIER



Hans-Peter a été promu au rang d'Apprenti depuis que Wanda est partie vivre ses aventures. Il se peut que son air décontracté trompe son monde, mais il est difficile de croire qu'il possède la détermination nécessaire pour progresser loin dans une carrière de magicien. Pourtant, il a un réel désir de pouvoir, et il a toujours été offensé du fait que Wanda ait eu la première le droit de partir.

Etant orphelin, et n'ayant que peu d'amis, il passe le plus clair de son temps à essayer de pénétrer les secrets de son Maître, mais sans résultats. Heironymus est conscient des défauts de son élève, et garde par conséquent toujours un œil sur lui.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	3	3	6*	25	1	30	30	45	35	30	30

* 1 Promotion a déjà été prise dans cette Caractéristique

Age : 28 ans

Points de Destin : 2

Compétences
Alphabétisation ; Ambidextrie ; Chance ; Connaissance des parchemins ; Equitation — Cheval ; Incantations — Magie Mineure ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane.

Possessions
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Vêtements d'étudiant, à la dernière mode ; 9 CO, 12/6 en petite monnaie.

Points de Magie : 7

Sortilèges
Magie Mineure
Exorcisme ; Malédiction ; Ouverture ; Sommeil

Les Projets De La Couronne Rouge

Cette section concerne une autre secte dédiée au culte de Tzeentch, la Couronne Rouge, et les agissements de deux de ses membres, Etelka Herzen et Ernst Heidlemann. Bien que la plupart des desseins de cette secte soient identiques à ceux de la Main Pourpre (voir **LCI**, page 34), ces deux groupes sont presque aussi déterminés à se détruire mutuellement qu'ils le sont à renverser L'Empire. Toutefois, tandis que les efforts de la Main Pourpre sont essentiellement concentrés sur l'infiltration des classes dirigeantes et des échelons supérieurs des cultes de Sigmar et d'Ulric, la Couronne Rouge est plus concernée par le recrutement d'une certaine population de L'Empire, toujours croissante : les mutants et les Hommes-bêtes — se préparant pour le moment où l'autorité sera vaincue et la guerre civile déclenchée...

Aussi, lorsque les chefs de la Couronne Rouge d'Altdorf ont appris (par des sources similaires à celles de Dagmar von Wittgenstein) que les Collines Stériles étaient susceptibles d'abriter plusieurs morceaux de Pierre Distordante, ils ont décidé d'organiser une expédition. Ernst Heidlemann, que les PJ ont rencontré brièvement dans **La Campagne Impériale** (page 39), après avoir été promu Sorcier premier Niveau, a reçu l'ordre d'interrompre ses études en Altdorf, pour se rendre à Grissenwald (près de Nuln — *Plan 1*). Là vit la spécialiste en Pierre Distordante de la secte, Etelka Herzen, Sorcier de profession — le même personnage qui a fourni le parchemin d'évocation à Johannes Teugen dans **Ombres Sur Bögenhafen**, et dont Heironymus Blitzen a déjà parlé aux aventuriers.

PNJ de la Couronne Rouge

Etelka Herzen — Humaine, Sorcier Niveau 3



Etelka Herzen est un membre "dormant" de la secte Chaotique de la Couronne Rouge. Elle passe son temps à poursuivre ses recherches dans les arts magiques, et à se préparer pour le jour où les forces recrutées par sa secte sortiront des forêts pour piller et incendier le pays.

Elle a étudié à l'Université de Nuln, où elle a fait la connaissance de Johannes Teugen (le méchant de **Ombres Sur Bögenhafen**). Ensemble, ils ont été instruits par le Grand Maître des Arts Noirs, Edgar Frank, un individu maléfique et retors, qui se faisait passer pour un professeur de philosophie. Alors que Teugen se tourna vers le Démonisme, Etelka poursuivit ses études de Sorcellerie.

Après la mort de Frank, survenue trois ans auparavant, Etelka décida de quitter l'université et de poursuivre ses études en autodidacte. Arrivant à Grissenwald, elle se fit passer pour une jeune noble, et acheta la mine des Crêtes Noires. Là, elle continua ses recherches et instruisit occasionnellement des membres de la Couronne Rouge à l'art de la Sorcellerie.

Après avoir découvert l'information relatant l'existence d'un bloc de Pierre Distordante dans les Collines Stériles, les maîtres de la secte n'ont pas perdu de temps pour demander à Etelka de partir à sa recherche.

Pour ceux qui ne la connaissent pas, Etelka apparaît comme une jeune aristocrate sympathique qui aime son intimité. Son apparence attirante, avec sa chevelure blonde et bouclée et ses yeux d'un bleu lumineux, cache un individu profondément corrompu.

Etelka, bien qu'exempte du sadisme qui caractérise la plupart des sectateurs, sait être impitoyable pour parvenir à ses fins. Quiconque se met en travers de sa route devra affronter son courroux à un moment ou à un autre. Elle n'utilise généralement sa magie que dans des lieux retirés, pour ne pas dévoiler ses pouvoirs. Par conséquent, elle attendra le moment opportun avant d'employer ses sortilèges. Elle préférera éviter la présence de témoins accidentels autant que cela lui sera possible.

La prestance d'Etelka est indubitable, bien qu'une certaine dépravation émane d'elle de manière sournoise. A travers sa peau suinte une odeur fort déplaisante qu'elle masque à grand renfort de parfums. Elle se parfume abondamment et régulièrement, et l'air qui l'entoure est toujours rempli d'une forte odeur de lavande ou de musc quand elle en ressent le besoin.

Elle s'asperge tellement de parfum que la fragrance imprègne parfois un endroit pendant un bon quart d'heure après qu'elle l'a quitté. Quiconque pénétrant dans un lieu où elle se trouvait récemment remarquera automatiquement ces relents de parfum.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	35	4	4	10	60	1	38	42	55	43	49	30

Age : 31 ans

Alignement : Mauvais

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Démons ; Connaissance des parchemins ; Connaissance des plantes ; Connaissance des runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Identification des Mort-vivants ; Identification des objets magiques ; Identification des plantes ; Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille (niveaux 1, 2 & 3) ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie.

Possessions
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; 2 anneaux d'or (valeur : 15 CO chaque) ; Boucles d'oreilles en or (valeur : 10 CO chaque) ; 567 CO ; *Baguette d'Onyx* ; *Potion de Vol* ; Sac de voyage ; et Schwarz — son chat noir.

Le sac d'Etelka contient ses effets personnels et des centaines de flacons de parfum. Ce sont de toutes petites fioles qui peuvent facilement être confondues avec des potions ou des préparations quelconques. Il y a un large éventail de fragrances contenues dans ces fioles, bien que la lavande et le musc soient les plus représentés, car ce sont les senteurs favorites d'Etelka.

Points de Magie : 27

Sortilèges
Magie Mineure
Alarme magique ; Apparition de petits animaux ; Don de langues ; Flammerole ; Ouverture ; Verrou magique
Magie de Bataille
Niveau 1 : Aura de résistance ; Boule de feu ; Guérison des blessures légères ; Main de fer
Niveau 2 : Aura de protection ; Brouillard mystique ; Démolition ; Zone de sanctuaire
Niveau 3 : Dissipation d'aura ; Epée animée ; Peur magique

Schwarz — le chat noir

Schwarz est le chat noir d'Etelka qui l'accompagne partout où elle va. Bien que Schwarz ait l'air intelligent, avec une lueur rusée dans les yeux qui déconcerte, ce n'est qu'un chat ordinaire — si l'on excepte sa couleur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	1	2	4	50	1	-	14	10	14	14	-

Ernst Heidlemann — Humain, Sorcier Niveau 1



Ernst a une tête de belette et un teint grisâtre. Il souffre d'une *Perte d'Endurance*, une affliction qui le mine lentement.

Ses maîtres lui ont procuré une préparation pour compenser sa perte d'Endurance, et il en transporte constamment les fioles sur lui.

Ernst souhaite faire son chemin dans la hiérarchie de la Couronne Rouge, et il considère la mission avec Etelka comme de toute première importance. Il est déterminé à ce que non seulement elle soit réussie, mais aussi à ce qu'il en retire un maximum de prestige. Il compte faire en sorte qu'Etelka ait un accident, pour que lui, Ernst, ait réussi là où un membre expérimenté de la secte aura échoué.

Au cours de l'aventure, Ernst se fera passer pour un Médecin, affirmant qu'il vient d'être tout récemment promu et qu'il est maintenant au service personnel de Dame Etelka. En fait, ceci lui permet de consolider sa couverture en prétendant que ses services comme Médecin sont réservés à Etelka seule.

Ernst est calme et réservé, parlant peu et se montrant généralement impoli envers ceux qui ne lui sont d'aucune utilité. Il est cruel et calculateur, et n'hésitera pas à engager des hommes de main au cours de la mission pour contrer toute opposition. Il préfèrera rester en arrière-plan en cas de conflit, conservant ses pouvoirs jusqu'à ce qu'il puisse les utiliser au mieux, et évitera de s'impliquer directement dans une attaque.

Si une opportunité se présente dans un affrontement avec les aventuriers, il n'hésitera pas à user de ses pouvoirs pour se débarrasser d'Etelka. Toutefois, il ne le fera pas avant qu'il et elle soient parvenus aux Collines Stériles. S'il parvient (à moins que ce ne soit les PJ) à tuer Etelka, Ernst tentera de retourner à Altdorf pour en rendre compte à ses supérieurs, faisant tout pour se mettre en valeur sans hésiter à travestir la vérité.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	32	3	2	8	41	1	44	28	43	27	40	29

Age : 22 ans

Alignement : Mauvais

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des parchemins ; Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille (niveau 1) ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Sens de la Magie.

Possessions
Epée ; 758 CO ; Sac de voyage contenant des effets personnels et 8 fioles remplies d'un liquide rouge vif (une préparation pour soulager la *perte d'Endurance*). Ernst dispose de quantités suffisantes pour 3 mois. Il est accoutumé à cette mixture et, si elle est perdue ou volée, il sera sujet au phénomène de manque (**WJRF**, page 140).

Points de Magie : 17

Sortilèges
Magie Mineure
Don de langues ; Exorcisme ; Luminescence ; Malédiction ; Renfort de porte
Magie de Bataille
Niveau 1 : Force de combat ; Rafale de vent

Comment utiliser l'emploi du temps

Les aventuriers verront Heidlemann au moment de son départ d'Altdorf (page 20), et cela correspond au "Jour 1" sur la table ci-dessous. Vous devriez inscrire les dates de votre campagne dans la colonne "Date". Les événements suivants de l'emploi du temps sont indiqués en nombre de jours selon le moyen de transport employé et la distance parcourue ; mais vous êtes libre de bouleverser ces durées pour suivre le déplacement de vos joueurs.

Notez que, au moment où les PJ arrivent aux Crêtes Noires, Herzen devrait déjà avoir quitté les Collines Stériles (page 28). A partir de là, les personnages devraient régulièrement regagner sur elle — le meilleur endroit pour une confrontation étant probablement l'Appareil de Signalisation (page 32).

L'emploi du temps

Jour	Date	Emplacement/Evénement
1		Ernst Heidlemann, "l'Estudiant en médecine", quitte Altdorf pour les Crêtes Noires.
3		Sa diligence arrive à Grünburg.
4		Il repart de Grünburg et poursuit son voyage.
7		Il arrive à Kemperbad, traverse le Reik en bac, et passe la nuit en ville.
8		Départ de Kemperbad en diligence ; direction le Sud.
11		Arrivée à Grissenwald (les Crêtes Noires).
13		Herzen et Heidlemann partent pour les Collines Stériles à cheval.
15		Ils arrivent à Kemperbad...
16		... et engagent deux hommes de main.
17		L'expédition quitte Kemperbad à cheval.
20		Ils traversent les rivières Stir et Narn en amont des Doubles Chutes, et se dirigent droit sur la "Cuvette du Diable".
23		Le cratère de la météorite de Pierre Distordante (la "Cuvette du Diable") est localisé.
24		Après avoir réalisé que la météorite n'est plus là, ils repartent fort désappointés.
26		Ils retraversent les rivières en amont des Doubles Chutes, perdent un cheval au cours de l'opération, ...
29		... et arrivent enfin à Kemperbad.
31		Après avoir un peu récupéré dans la ville, le groupe se dirige vers le Nord, en quête de l'observatoire de Dagmar von Wittgenstein.
36		Le groupe arrive en vue de l'appareil de signalisation — de préférence juste après les PJ.



Sur Le Chemin Des Crêtes Noires

Le voyage des aventuriers de Delberz jusqu'à Grissenwald, puis les Crêtes Noires, leur fera descendre le Reik sur près de 450 kilomètres. Cette section ne concerne que ce qu'ils trouveront à l'arrivée, mais en chemin ils passeront par un certain nombre d'endroits intéressants — certains d'entre eux peuvent même les retarder ! Ces emplacements, qui sont décrits ailleurs dans ce livre, sont : le château Gardereik, un appareil de signalisation à moitié construit, Kemperbad, et le village de Wittgendorf.

Grissenwald

Grissenwald est une petite colonie sympathique, installée là où la rivière Grissen rejoint le Reik (voir *Plans 1, 8, et 9*). C'est une halte très appréciée des gens de la rivière, qui dispose de nombreuses auberges sur les quais. S'ils se renseignent dans l'une de ces auberges à propos des Crêtes Noires, les aventuriers apprendront qu'il s'agit d'une mine abandonnée, située dans les collines à environ 8 km de là. Sur un Test de *Commérages* ou de *Corruption* réussi, les PJ découvriront que :

La mine était autrefois exploitée par les Nains ;

Les Nains sont une bande de vauriens alcooliques ;

Les Nains ont vendu la mine à une jeune noble de Nuln, il y a 3 ans de cela.



Tout le monde sait aussi que les Nains étaient autrefois les principaux fournisseurs de charbon de la ville.Réussir un Test de **Soc** est nécessaire pour apprendre tout renseignement concernant Etelka Herzen, la "jeune noble" mentionnée précédemment. Elle sera décrite comme une femme sympathique qui vient rarement en ville, préférant vivre dans sa maison des Crêtes Noires.

Une grossière intervention

Pendant que les aventuriers se renseignent, deux Nains ivres entreront dans l'établissement et commenceront à insulter un Elfe présent dans la salle. S'il n'y a pas d'Elfe, ils s'en prendront à un Halfeling ou à un Lettré. Ils seront bien disposés envers tout Nain appartenant au groupe de PJ. « Tu ne sent pas une drôle d'odeur ici ? Oui, il doit y avoir un Elfe crevé dans le coin. » Les Nains seront agressifs et feront des remarques désagréables du style : « Il bouge, il ne peut pas être mort, » et « Bien, nous allons pouvoir arranger ça. »

Les Nains cherchent la bagarre et ils aiguilleront l'Elfe jusqu'à ce qu'il riposte physiquement. Durant les remarques des Nains, l'aubergiste fera tout son possible pour calmer les esprits, offrant même de leur payer à boire s'ils cessent de faire des ennuis. Si les aventuriers répondent à leurs insultes, les Nains ne laisseront pas tomber ; ils devront quitter l'auberge pour leur échapper.

Bien que les Nains recherchent de toute évidence l'affrontement, ils ne souhaitent tuer personne. S'ils sont attaqués, ils s'empareront d'armes improvisées, comme une bouteille ou une chaise. Tuer l'un des Nains, ou même les deux, va impliquer les aventuriers dans une vendetta avec leur clan.

L'arrivée de la Garde

Une fois le combat déclenché, une patrouille de la Garde de Grissenwald arrivera sur les lieux après un minimum de 6 Rounds. La patrouille est constituée de 4 gardes plus un Sergent qui tenteront d'arrêter le combat en cours, s'il y a lieu (utilisez les Profils standard de **LCI**). Si personne n'a été tué, les gardes emprisonneront les Nains pour la nuit. Si l'un des Nains meurt, le Sergent avertira les aventuriers qu'ils auraient mieux fait de s'éclipser. « Vous allez avoir un bon nombre de ces vauriens sur le dos maintenant. Normalement, on devrait vous arrêter, mais comme c'est un cas de légitime défense, on fermera les yeux pour cette fois. Mais je ne veux plus vous voir traîner par ici. Quittez la ville sans tarder, ou ça risque de chauffer pour vous. » Après avoir prévenu les PJ, les gardes sortiront, emportant avec eux le ou les éventuels corps des Nains.

Après cet incident, les aventuriers écouteront l'un des clients se plaindre : « Saletés de Nains ! On devrait tous les attraper et les pendre. Venir jusqu'ici pour chercher la bagarre, ce ne sont que des assassins. »

Si les personnages se renseignent au sujet des Nains, il leur sera répondu : « Ce sont d'beaux dégueulasses, ils ont incendié trois fermes et tué tous les habitants. J'sais pas pourquoi la Garde n'fait rien à leur sujet. » Tous les citoyens de la ville confirmeront l'attaque des fermes. Trois grandes fermes ont été attaquées récemment de nuit, et tous leurs habitants massacrés. « Ces Nains n'sont pas clairs, à cause qu'y z'ont dépensé pas mal d'argent ces derniers temps. » Les aventuriers apprendront également que les Nains vivent dans un bidonville aux portes de Grissenwald (voir *Plan 9*).

Les Nains

Les Nains sont venus des Montagnes Grises jusqu'aux Crêtes Noires pour rechercher de l'or, il y a quelques 30 années de cela. Tout ce qu'ils ont trouvé, c'est une veine de charbon qu'ils ont

exploitée. Pendant les 27 ans durant lesquels ils ont creusé la mine, ils n'ont pas découvert une seule pépite d'or. Lorsque Etelka Herzen est arrivée et leur a offert de l'argent contre leur mine, les Nains ont accepté avec empressement et se sont même proposé de lui bâtir une maison.

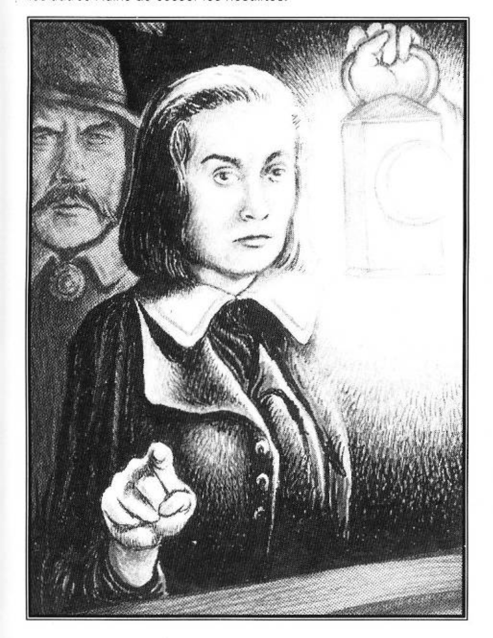
S'étant réfugiés dans le bidonville de Khazid Slumbol, les Nains ont eu tôt fait de dilapider tout leur argent, et ont commencé à se demander pourquoi Etelka leur avait acheté leur mine. En additionnant deux et deux, ils se sont dit qu'elle aussi recherchait de l'or, et qu'elle les avait empêchés d'en trouver en leur lançant un mauvais sort. C'était juste une machination Humaine, et ils sont tombés en plein dedans !

Dernièrement, les Nains de Khazid Slumbol ont été accusés d'avoir attaqué des fermes isolées, mais aucune preuve n'a pu être apportée contre eux. En fait, les attaques sont l'œuvre de Gobelins, mais les Nains sont considérés comme étant assez désespérés pour assassiner des Humains pour quelques Couronnes. Il faut dire que les Nains sont venus récemment en ville, les poches pleines d'argent à dépenser, ce qui ne leur était pas arrivé depuis longtemps. La véritable raison en est que le chef du clan, Gorim Grandmarteau, a vendu un marteau magique à un marchand de passage, et a partagé l'argent entre tous les membres de sa tribu. Malheureusement pour les Nains, ceci vient coïncider avec les attaques des fermes.

La vendetta

Si les aventuriers ont tué l'un des deux Nains dans l'auberge, ils auront involontairement déclenché une vendetta. Celle-ci va se manifester sous forme d'attaques nocturnes où seront impliqués 1D4 +1 Nains. Ces attaques surviendront à un moment opportun, de préférence dans des lieux où les Nains pourront préparer leur fuite sans rencontrer la Garde ou d'autres Humains. Bien que le nombre de Nains soit réduit à moins de six, l'attaque finale sera conduite par le chef des Nains, Gorim Grandmarteau lui-même.

Les PJ peuvent mettre fin à la querelle en prouvant que les Nains ne sont pas responsables des raids dont on les accuse. Si les Nains sont innocentés grâce aux efforts des aventuriers, Gorim convaincra les autres Nains de cesser les hostilités.



Le Bidonville Nain de Khazid Slumbol

Il y a 15 Nains qui vivent à Khazid Slumbol, dans de vieilles cabanes en bois. Les installations sont délabrées et ont l'air quelque peu abandonnées, car de nombreux Nains ont employé leur argent à quitter la région.

Si les aventuriers ont déclenché une vendetta avec les Nains, ils prennent de gros risques en venant ici. Dites aux joueurs que les Nains regardent leurs personnages avec animosité et commencent à essayer de les entourer. Donnez alors aux aventuriers la possibilité de filer avant que tous les Nains les attaquent.

Et même s'il n'y a pas de vendetta en cours, un Elfe qui visite le bidonville sera criblé de légumes pourris et sera plutôt mal accueilli (voire très mal). Les Humains seront mieux reçus, mais l'atmosphère restera malgré tout tendue. Si l'un des PJ réussit un Test de **Soc** (les Elfes ont un malus de 50%), ils seront introduits auprès de Gorim, le chef du clan.

L'audience

Les Nains emmèneront les aventuriers devant un grand bâtiment en bois muni d'une solide porte. Etant construite par et pour des Nains, la porte est plutôt basse et les personnages Humains et Elfes devront se pencher pour pouvoir passer. Tout personnage Elfe recevra un bon coup de pied au derrière lorsqu'il se courbera en avant. L'intérieur du bâtiment est envahi par la fumée se dégageant des torches grésillantes accrochées tout au long des murs. Le sol est recouvert de peaux de loups mangées aux mites et deux énormes de ces charmantes bestioles volent dans la pièce lorsque les aventuriers y pénètrent.

A cause de la fumée, il est difficile de voir et de respirer correctement : les personnages devront réussir un Test de **E** ou commencer à tousser ; les personnages qui ratent ce Test de 50% ou plus seront complètement asphyxiés par une violente quinte de toux et ne récupéreront qu'après 1D4 +1 Rounds passés à l'air libre.

De l'autre côté de la pièce, une voix caverneuse se fera entendre : « Soyez les bienvenus et arrêtez de tousser. Vous allez nous gâcher tout notr' bon air. » Après s'être avancés, les personnages distingueront Gorim Grandmarteau assis sur un siège de pierre, et entouré de quatre Nains armés. « Eh bien, que voulez vous. J' n'ai pas toute ma journée. »

S'il est questionné à propos de la mine, Gorim expliquera qu'ils en ont été chassés par une magicienne maléfique, Etelka Herzen. « Elle désirait notre or, et n' nous a pas laissé beaucoup d' choix. Plutôt que d'affronter son courroux, nous lui avons cédé la mine contr' une somme ridicule. » Gorim ment : Etelka les a plutôt bien payés pour ce qui n'était qu'une mine de charbon épuisée, mais les Nains ont très rapidement dépensé cet argent.

Si les PJ insinuent que la mine n'était en fait qu'une exploitation de charbon, Gorim démentira avec force. « C'est justement c' qu'elle a dit aux gens. Il y avait d' l'or dans cette mine, et nous avons été escroqués. »

Les Nains pensent que les rumeurs qui les rendent responsables des raids sur les fermes ont été colportées par des Humains pour les discréditer. Ils seront profondément offensés si l'un des personnages les accuse de ces attaques. Sur un ton courroucé, Gorim s'écriera : « Comment osez-vous venir jusqu'ici nous insulter ? »

Les autres Nains présents saisiront leurs haches et s'avanceront, menaçants, en direction des aventuriers. Un Test réussi de **Soc** persuadera les Nains de se calmer, sinon ils exigeront que les PJ partent sur le champ. Si les aventuriers refusent d'obéir, tous les Nains de Khazid Slumbol les attaqueront.

Si les aventuriers parviennent à prouver que ce sont les Gobelins les coupables de ces raids, les Nains deviendront très amicaux et, sur un Test de **Soc** réussi, Gorim offrira de les faire accompagner par

cinq d'entre eux jusqu'aux Crêtes Noires, contre 25 CO par jour et par Nain. Si les PJ marchandent avec succès, il descendra jusqu'à 15 Couronnes (voir *Le commando,* plus loin).

Les Nains de Khazid Slumbol

Gorim Grandmarteau — Nain, Combattant des tunnels (ex-Prospecteur)



Gorim est le chef des Nains qui restent à Khazid Slumbol. Pour empêcher le clan de mourir de faim, il a vendu son marteau de guerre magique à un marchand de passage et partagé l'argent entre son peuple. Certains des Nains ont employé cet argent pour retourner dans les Montagnes Grises ou pour voyager jusqu'à un autre endroit de L'Empire ; il ne reste plus maintenant que 15 individus dans le bidonville.

Comme les autres Nains, Gorim est convaincu qu'il a été grugé lors de la vente de la mine.

Pour autant qu'il se rappelle, il y a de l'or dans cette mine. Il considère aujourd'hui Etelka comme un mauvais sorcier qui lui a jeté un sort pour s'emparer de leur or.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	34	5	6	10	21	2	22	66	30	64	55	20

Age : 165 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Escalade ; Esquive ; Exploitation minière ; Métallurgie ; Orientation ; Soins des animaux ; Travail du bois ; Travail du métal.

Possessions
Arbalète (P 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) ; Marteau ; Pioche ; Pelle ; Cotte de mailles à manches longues (PA 1 — Tronc, Jambes et Bras) ; Casque (PA 1 — Tête).

15 Prospecteurs Nains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	34	4	5	9	21	2	22	50	30	60	50	20

Age : de 75 à 155 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Exploitation minière ; Métallurgie ; Orientation ; Soins des animaux ; Travail du bois ; Travail du métal.

Possessions
Arbalète (P 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) ; Hache ; Pioche ; Pelle.

Le commando

Si un petit commando de Nains accompagne les aventuriers (voir plus haut), il faudra vous rappeler que les Nains ont leurs propres raisons d'être là. Ils chercheront à tuer le plus de Gobelins possible, sans se soucier de faire des prisonniers. Si l'occasion s'en présente, les Nains chercheront également à se débarrasser des Elfes éventuels du groupe. Si possible, ils feront en sorte de maquiller ceci en accident.

Les Fermes Isolées
(voir Plans 8 et 10)

Il y a une bonne quinzaine de fermes aux alentours de Grissenwald. Les plus éloignées se trouvent à une distance d'environ 15 km de la ville. Ces installations sont des versions plus petites de celle qui est décrite dans le livre de règles (**WJRF**, pages 332-33). Le *Plan 10* montre le modèle type de ces petites fermes. Chacune d'entre elles accueille une famille de 2D6 fermiers, pâtres, manouvriers et autres (utilisez le Profil de *Campagnard* de **La Campagne Impériale**).

Les trois fermes attaquées sont celles qui sont les plus proches des Crêtes Noires. Toutes les trois ont été incendiées par des Gobelins et ne sont plus maintenant que des ruines noircies.

Dans la première ferme que les aventuriers examineront, ils trouveront une épée courte, identifiable à sa manufacture grossière comme une arme de Gobelin. Une *Recherche* réussie révélera également des empreintes de pas laissées par des petites créatures humanoïdes et des loups. Une inspection des deux autres fermes ne révélera rien de plus, sinon la présence d'empreintes encore plus nombreuses.

Les occupants apeurés

S'ils se rendent dans l'une des fermes encore intactes, les PJ rencontreront les occupants terrifiés par toute cette histoire. « Ce sont ces Nains — ils ont l'intention de tous nous tuer. Nous ne sommes plus en sécurité ici. Pourquoi les patrouilleurs ruraux ne font-ils rien ? » Si les PJ demandent aux fermiers pourquoi ils pensent que ce sont les Nains les responsables, ils répondront que les Nains ont beaucoup d'argent qu'ils n'ont pu que dérober dans les fermes voisines.

Si un Nain s'approche d'une ferme habitée, il sera accueilli par une grêle de flèches.

Les attaques

La prochaine attaque des Gobelins surviendra dans la nuit suivant l'arrivée des personnages en ville. Le jour suivant, toute la ville parle de ce nouveau raid. L'attaque a eu lieu sur une autre ferme proche des Crêtes Noires.

Il est possible que les aventuriers souhaitent prêter assistance aux autres fermiers menacés. Un groupe qui comprend un Nain ne sera pas le bienvenu mais, dans le cas contraire, les PJ pourront convaincre les fermiers qu'ils sont en mesure de les aider sur un Test de **Soc** réussi.

Les attaques ont lieu en alternance, ainsi l'attaque suivante surviendra la troisième nuit. Si les aventuriers ont décidé de défendre une ferme à proximité des Crêtes Noires, c'est celle qui aura été choisie par les Gobelins.

Tout sera calme jusqu'à une heure du matin, heure à laquelle des hurlements de loups se feront entendre à une certaine distance. Pendant la demi-heure suivante, les hurlements se rapprocheront jusqu'à ce qu'un groupe de Gobelins montés sur des loups puisse être aperçu à la lisière de la forêt (voir *Les Gobelins Mineurs de la Gueule Tordue*, plus loin).

Le premier assaut est mené par 8 Gobelins montés porteurs de torches. Les loups bondissent par-dessus la clôture et les Gobelins lancent leurs torches enflammées sur l'étable et les dépendances en bois. Une fois que ces bâtiments auront pris feu, le reste des Gobelins attaquera en masse, sous couvert de la fumée et de l'obscurité.

Si les Gobelins subissent de fortes pertes (plus de 6 Gobelins), Gutbag, le chef, ordonnera la retraite et ils repartiront vers les Crêtes Noires.

Le Voyage jusqu'à la Mine (Plan 8)

La mine se trouve en fin d'une vieille piste qui serpente à travers la forêt. A environ 2 km de la mine, les aventuriers découvriront un Nain appuyé contre un arbre et entouré de quatre cadavres de Gobelins. Le Nain ne va pas tarder à mourir ; trois flèches gobelines sont figées dans sa poitrine.

Le Nain se nomme Durak ; c'est un prospecteur du bidonville de Khazid Slumbol. Durak agrippera fermement le bras du personnage qui viendra l'examiner, et murmurera dans un souffle : « Des Gob'lins ! Il y a des Gob'lins plein la mine. C'est eux qui nous ont pris notr'or. » Puis le Nain s'évanouira, et mourra dans 5 Rounds d'une forte hémorragie, à moins qu'il ne soit traité sur le champ par un personnage compétent en *Chirurgie* ou avec les plantes Faxtoryll ou Feuille d'Araignée (voir **LCI**, page 30), ou tout autre médecine ayant des effets similaires.

Une *Observation* réussie révélera des traces de loups allant et venant de la mine.

Durak Dimholt — Nain, Prospecteur



Durak est un individu austère et déterminé qui regrette amèrement sa décision d'être resté fidèle à son clan envers et contre tout. Ayant été attiré aux Crêtes Noires, à l'origine, par la promesse d'un riche filon d'or, il lui semble aujourd'hui qu'il aurait mieux valu qu'il suive ceux qui sont partis après la vente de la mine à Etelka Herzen. Il s'était fait la promesse que si une nouvelle occasion se représentait, il la saisirait — partir à l'aventure est encore une meilleure solution que de vivre à Khazid Slumbol.

S'il est sauvé, Durak sera très reconnaissant. Après avoir été soigné, il s'offrira pour accompagner les PJ dans leurs pérégrinations ; il avait de toute façon l'intention de quitter Grissenwald pour un bon bout de temps. Toutefois, Durak ne fera son offre que si le personnage Elfe du groupe réussit un Test de **Soc** à -20%.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50#	21	4*	4	9	21	2*	21	51	31	55*	41	41

* 1 Promotion a déjà été prise
2 Promotions ont été prises

Age : 91 ans

Compétences
Ambidextrie ; Cartographie ; Chance ; Métallurgie ; Orientation ; Potamologie ; Sixième sens ; Soins des animaux ; Travail du bois ; Vision nocturne.

Possessions
Hachette ; Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) ; Sac ; Tente à une (petite) place ; Pioche ; Pelle ; Batée de prospecteur ; 5/6.

Les Crêtes Noires

La mine des Crêtes Noires tient son nom du charbon qu'elle produit. Etelka Herzen est venue s'installer ici, il y a trois ans de cela, pour poursuivre ses recherches après avoir quitté l'Université de Nuln.

Les Nains, ayant épuisé le chantier, ont sauté sur son offre d'acheter la mine et le terrain environnant. Etelka a engagé les Nains pour lui construire une tour et, après qu'elle fut achevée, ils partirent pour Grissenwald où ils dilapidèrent leur pécule.

Etelka prit alors contact avec le restant d'une tribu de Gobelins Mineurs qui se cachait dans la forêt. Les Gobelins ont emménagé dans la mine avec leurs loups.

Etelka est récemment partie remplir une mission pour la Couronne Rouge, la secte à laquelle elle appartient (voir page 22). En son absence, Gutbag (le chef des Gobelins) a organisé des raids sur les fermes avoisinantes.

La piste monte une colline en serpentant et, à son sommet, les aventuriers pourront apercevoir une construction en pierre grise et l'entrée d'une mine. Durant le jour, le coin semblera désert ; la nuit, il y aura des lumières qui filtreront par les fenêtres de la tour et, suivant le moment où les PJ arriveront, ils observeront éventuellement une certaine activité devant l'entrée de la mine.

Les positions des Gobelins

Le Jour

Pendant la journée, les Gobelins dorment aux emplacements suivants :

LA MINE

Emplacement	Nbre de Gobelins	Nbre de Loups
1	4	5
2	3	6
3	3	4

LA TOUR

Emplacement	Nbre de Gobelins
1	1
4	4
5	4
11	5
12	Gutbag

Une sentinelle est supposée surveiller l'approche de la tour à tout moment (tour — emplacement 1, voir plus loin), mais elle est souvent endormie.

Pour peu que les aventuriers soient prudents, il devrait être possible de s'occuper de la plupart des Gobelins pendant leur sommeil. Toutefois, il serait bien plus intéressant que Gutbag ne soit pas surpris en train de dormir, mais soit tout à fait prêt lorsque les PJ pénétreront dans sa chambre. Naturellement, un groupe bruyant a toutes les chances d'alerter tous les Gobelins de sa présence.

Un Gobelin réveillé poussera un cri d'alarme s'il est attaqué. Ceci aura comme conséquence de faire converger tous les autres Gobelins vers celui qui a crié dans un laps de temps équivalent à 3D6 Rounds.

Les Gobelins les plus proches seront les premiers sur les lieux, suivis par ceux de la tour, tandis que ceux de la mine arriveront bons derniers.

La Nuit

Les raids Gobelins ont eu lieu toutes les deux nuits ; aussi, s'il y a eu une attaque la nuit précédente, les Gobelins seront tout simplement en train de récupérer dans la mine et dans la tour (mêmes positions que durant le jour, mais ils seront réveillés).

Pendant la nuit d'un raid, Gutbag commencera à rassembler ses forces devant la mine à partir de minuit. Une demi-heure plus tard, ils emprunteront la piste principale en direction de Grissenwald ; si les PJ se dirigent vers la mine à ce moment là, ils entendront leur approche et auront le temps de se dissimuler avant que les Gobelins arrivent à leur hauteur.

Il y aura 1D4 +1 Gobelins blessés qui demeureront dans la tour durant le raid, et auxquels il restera 1D4 points de *Blessures*.

Les Gobelins seront de retour de leur expédition à cinq heures du matin. Les loups seront alors lâchés dans la nature, revenant à la mine de leur propre chef plus tard dans la matinée.

La mine

Dans la mine vivent une partie des Gobelins avec les loups de la tribu. Dès l'entrée, l'odeur mêlée des Gobelins et de leurs montures est très forte. Les poutres qui soutiennent l'entrée sont délabrées et rongées par les vers.

Elles peuvent être facilement arrachées par un personnage qui réussit un Test de **F**. Si cela est fait, il faudra bien deux jours aux Gobelins pour déblayer la sortie.

Un vieux chariot de mine se trouve à l'entrée, mais il est tellement rouillé qu'il ne pourra être déplacé sans grand effort — deux personnages réussissant un Test de **F** chaque Round. Dès que l'un des personnages aura raté un de ses Tests, le chariot s'arrêtera dans un grincement.

Si le wagon est déplacé, il fera un tel vacarme de grincements et de cliquetis que tous les Gobelins et les loups de la mine seront aussitôt avertis de la présence des aventuriers.

Les trois salles numérotées sont utilisées comme dortoirs par les Gobelins et leurs montures. Elles sont très poussiéreuses et malodorantes, et encombrées de couchages perclus de puces disposés à même le sol.

Les galeries de la mine sont humides, sombres et malodorantes. Comme les aventuriers y pénètrent, de la poussière et des débris de roches tomberont d'une façon menaçante du plafond, faisant des petits tas de gravats le long des galeries.

Bien qu'il n'y ait aucun risque immédiat d'éboulement, un affrontement est susceptible d'en provoquer un.

Pour chaque Round passé à combattre, il y a 10% de risque pour que les étais soutenant le plafond commencent à s'écrouler. Pendant le premier Round d'un éboulement, de la poussière tombera du plafond et le craquement évocateur des poutres se fera clairement entendre.

Le Round suivant, la poussière et les craquement iront en s'intensifiant. Au troisième Round, un craquement plus fort que les autres retentira et une solive cassée en deux tombera sur le sol.

Le Round suivant, tout le plafond s'écroulera, bloquant le passage vers la sortie sur une longueur de 2 mètres.

Les personnages qui se seront retirés avant l'effondrement complet de la galerie parviendront à éviter la chute des étais.

Sinon, toute personne prise dans l'éboulement encaissera deux coups de **F3** (ou un seul si elle réussit un Test de **I**).

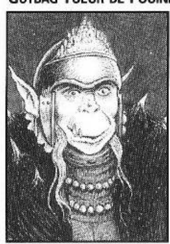
Les Gobelins Mineurs de la Gueule Tordue



Les Gobelins Mineurs de la Gueule Tordue sont originaires des Montagnes Grises. Suite à l'une des nombreuses guerres tribales qui font rage dans les montagnes, leur clan a été réduit en esclavage et ses terres confisquées par les Briseurs d'Os, une tribu d'Orques. Les Gobelins de la Gueule Tordue sont parvenus à s'échapper en s'aventurant dans les sombres forêts des basses terres où ils ont dû lutter avec les mutants et les hommes-bêtes pour gagner leur nourriture et leur territoire.

La bande des Crêtes Noires est dirigée par Gutbag Tueur-de-Fouines, un individu retors et puant. Gutbag et ses Gobelins étaient aux ordres d'Etelka mais, depuis son départ, il a décidé de recommencer à agir pour leur propre compte.

Gutbag Tueur-de-Fouines — Chef Gobelin



Comme la plupart des Gobelins, Gutbag n'est pas très dégourdi, mais il caresse l'ambition de devenir un puissant chaman. Comme il ne comprend pas très bien ce en quoi cela consiste, il a commencé à singer Etelka, allant jusqu'à porter ses vêtements, ses bijoux et son parfum, en espérant que ça lui apportera la puissance nécessaire.

Gutbag présente une apparence des plus comiques avec sa longue robe rouge (bien trop grande pour lui) et sa tiare qui brille de mille feux. Lors de sa rencontre avec les aventuriers, il agitera ses bras de façon théâtrale tout en baragouinant des mots inintelligibles. Comme rien ne se passera, il haussera les épaules, tirera son épée avant de fondre sur les PJ.

Si les choses tournent mal pour lui, il tentera de s'enfuir, implorant sa grâce s'il est pris, rejetant la responsabilité de ses actes sur la société qui le provoque. « Nous était forcé de le fair'. Oui, nous tribu pacifik, jamais chercher ennuis aux autr'. Mais nous chassés des montagn' par Or... Trolls, oui ! grands méchants Trolls... Oui, si vous laisse partir nous, nous plus faire ennuis à personn'. Oui ! promis, craché — Ptiou —, juré. »

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	45	3	3	10	60	2	34	28	28	28	28	21

Compétences
Bagarre ; Coups puissants ; Esquive.

Possessions
Grande robe rouge portée par-dessus l'armure ; Tiare en diamants sur le casque (valeur : 200 CO) ; Chaîne avec une clé ouvrant le coffre en bois de l'emplacement 12 ; Epée ; Arc court (P 16/32/150 ; FE 3 ; Rch 0) ; Chemise de mailles à manches longues (1 PA au Tronc et aux Bras) ; Casque (1 PA à la Tête) ; *Bouclier magique* (2 PA de partout) — le bouclier est de manufacture naine et protège de 2 points sur toutes les parties du corps. Ses propriétés magiques seront évidentes pour quelqu'un, compétent en *Sens de la Magie*, qui le touche et réussit un Test de **FM**. L'emblème de la tribu a été grossièrement peint sur le bouclier, mais s'il est nettoyé, le dessin original d'une grande hache naine apparaîtra. Notez que Gutbag a acquis cet objet alors qu'il était encore dans les Montagnes Grises il y a quelques années de cela ; il n'a rien à voir avec les Nains de Khazid Slumbol.

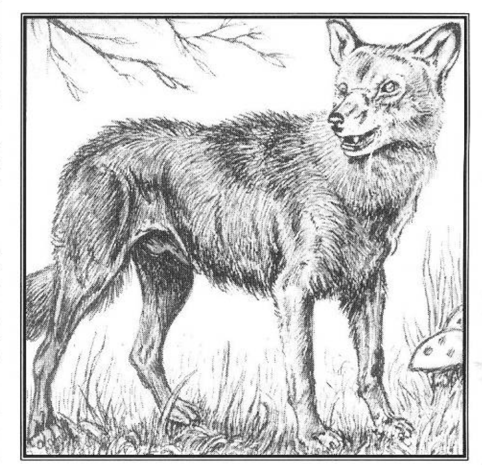
24 Gobelins Mineurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	2	2	5	40	1	24	18	18	18	18	18

Possessions
Arc court (P 16/32/150 ; FE 3 ; Rch 0) ; Epée ; Gilet en cuir (0/1 PA sur le Tronc) ; Bouclier (1 PA partout).

15 Grands Loups

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-



La tour

Cette tour à deux niveaux est entièrement conçue en pierre et elle est manifestement de construction naine.

Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée est pavé de dalles de pierre rouges et brillantes. La lumière entre par les fenêtres et grâce aux miroirs au sommet de l'escalier (chaque pièce est éclairée par un miroir). Ces miroirs ont deux fonctions — ils permettent à la lumière de pénétrer à l'intérieur des pièces, et également d'avoir une vue sur l'escalier. Depuis l'escalier, seuls les miroirs peuvent être vus ; il est impossible de voir à l'intérieur des pièces sans ouvrir les portes.

Durant la journée, ces pièces sont très bien éclairées par la lumière du jour ; également aussi les nuits où les lunes brillent suffisamment.

1. Vestibule :
Pendant la journée, il y a un Gobelin endormi qui "monte la garde". Qu'il y ait un raid en cours ou non, il y a toujours une sentinelle présente ici la nuit. De nuit, le garde (à qui il reste 3 points de *Blessures*) est plus alerte et plus enclin à remarquer quiconque approche de l'entrée.

2. Escalier :
L'escalier, entièrement en pierre, conduit jusqu'au premier étage. Tout autour de la cage d'escalier, il y a des miroirs qui éclairent le bâtiment. Tout personnage qui s'aventure sur les marches sera clairement visible depuis les pièces voisines.

3. Placard :
Il contient du matériel de nettoyage et quelques manteaux Humains et Halfelings. Il y flotte comme une odeur de cabinet de toilette, et il a de toute évidence été utilisé par les Gobelins.

Attachés dans un coin se trouvent Gurda et Hanse — deux Humains enlevés dans leur ferme par les Gobelins. Tous les deux

ont soif de vengeance ; ils ont vu leurs enfants, amis et voisins massacrés et dévorés par les Gobelins. Si les PJ leur donnent des armes, ils attaqueront les Gobelins sans se préoccuper de leur propre sécurité (employez le Profil des *Campagnards* de **LCI** — ils sont *sujets à la frénésie* lorsqu'ils combattent des Gobelins). S'ils survivent, ils n'auront plus qu'une idée : reconstruire leur ferme.

4 & 5. Salons :
Ces pièces contenaient un mobilier raffiné et de riches décorations. Le rembourrage des fauteuils a été arraché par les Gobelins pour s'en faire des couchages, et les restes souillés gisent dans un coin des pièces.

Les deux pièces sont également utilisées pour entreposer les fournitures des Gobelins — 21 torches (pièce 4) et 234 flèches (pièce 5). Il y a 4 Gobelins dans chaque salon, à moins que la tribu ne soit sortie.

6. Salle à manger :
Une grande table en bois entourée de huit chaises à grands dossiers se trouve au centre de la pièce. Les meubles adossés aux murs contenaient de la vaisselle et des couverts en argent avant d'être pillés par Gutbag. Chaque pouce de surface disponible est recouvert d'immondices divers.

7. Cuisine :
C'est l'une des rares pièces du bâtiment qui est encore dans un état présentable. La taille de son mobilier l'identifie comme appartenant à un Halfeling. Si les aventuriers ont pénétré dans la tour sans se faire repérer, Boulotte Fenaise sera en train d'y travailler pendant la journée. Sinon, elle sera dans sa chambre à coucher (voir pièce 8, ci-dessous).

Boulotte Fenaise — Halfeling, Cuisiniere



Boulotte a été la cuisinière d'Etelka durant ces quatre dernières années et, à ce titre, c'est une mine d'informations. Depuis le départ d'Etelka, elle est terrorisée par Gutbag et ses compagnons, obligée de leur faire à manger et de nettoyer les saletés qu'ils font un peu partout.

Boulotte sera très impressionnée par un Halfeling aventurier. Pour autant qu'elle le sache, tous ses compatriotes qui se sont expatriés hors du Moot sont devenus cuisiniers.

Elle sera très reconnaissante d'être secourue par les PJ, et leur demandera de l'emmener à Grissenwald où elle espère bien trouver un travail plus gratifiant. Boulotte ne veut plus travailler pour Etelka : « Non seulement elle a ramené ces brutes ici, ce qui est déjà déplorable, mais en plus elle m'a laissée toute seule avec eux. »

Boulotte sera en mesure de fournir les renseignements suivants aux personnages si elle est bien traitée. Si elle est insultée ou menacée, elle se taira et refusera de dire quoi que ce soit.

— Un homme à tête de belette (à prendre au sens figuré bien sûr) est arrivé il y a plusieurs jours, porteur d'une lettre pour sa maîtresse. (Vous devrez déterminer le nombre de jours exact suivant l'*E mploi du temps* de la page 23)

— Lui et sa maîtresse sont alors partis pour "remonter la rivière Norne et les Collines Terribles". (Boulotte n'a pas bien fait attention et ne sait pas exactement ce qui s'est dit. "Remonter la rivière Narn vers les Collines Stériles" est l'information exacte.)

— Ils ont prévu de passer par Kemperbad d'abord.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	22	28	1	2	4	50	1	42	14	30	13	40	40

Age : 44 ans

Compétences
Connaissance des plantes ; Cuisine ; Esquive.

Possessions
Vêtements de travail.



8. Chambre de la Halfeling : Si les aventuriers ont combattu les Gobelins, Boulotte se sera cachée sous son lit. Si les PJ ne pensent pas à regarder sous le lit, attirez leur attention sur la Halfeling en la faisant éternuer à cause de la poussière du plancher.

Premier étage

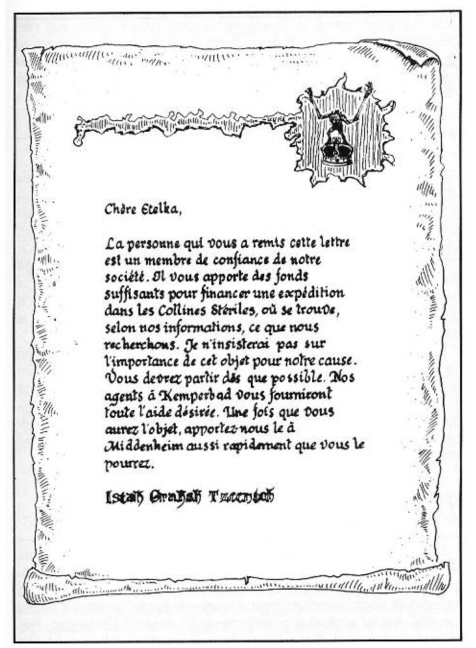
Cet étage a un plancher en bois. Depuis le haut de l'escalier, on peut apercevoir la porte calcinée du laboratoire gisant sur le sol. Les miroirs et la fenêtre du toit, quatre mètres au-dessus, sont aussi clairement discernables (voir emplacement 15).

9. Cabinet de travail :
Les portes de cette pièce sont fermées à clé et ont résisté aux tentatives des Gobelins pour les enfoncer. La porte débouchant sur l'escalier affiche de profondes marques de coups d'épée et il y a de nombreux éclats de bois sur le sol.

A l'intérieur de la pièce, un crocodile empaillé est suspendu au plafond, et un ours ayant subi le même sort se tient sur ses deux pattes postérieures à côté de la porte. A cause d'un effet de lumière, il semblera aux PJ que l'ours se déplace vers eux quand ils entreront.

Contre le mur Ouest se trouve une bibliothèque remplie d'une sélection d'ouvrages traitant des Gobelins et apparentés. Parmi les livres, il y a un *grimoire* (**WJRF** pages 137 & 188) contenant les sorts suivants :
Zone de silence,
Guérison des blessures légères,
Eclair
et *Zone de fermeté.*

Le bureau en bois est pourvu de tout le matériel d'écriture nécessaire. Le tiroir est fermé à clé (DS 30%) et contient une *Potion de Soins* (un liquide visqueux et vert sombre dans une petite fiole émaillée de rouge — **WJRF** page 189) et une lettre adressée à Etelka Herzen (remettez à vos joueurs le *Document 10*).



Chère Etelka,

La personne qui vous a remis cette lettre est un membre de confiance de notre société. Il vous apporte des fonds suffisants pour financer une expédition dans les Collines Stériles, où se trouve, selon nos informations, ce que nous recherchons. Je n'insisterai pas sur l'importance de cet objet pour notre cause. Vous devrez partir dès que possible. Nos agents à Kemperbad vous fourniront toute l'aide désirée. Une fois que vous aurez l'objet, apportez-nous le à Middenheim aussi rapidement que vous le pourrez.

[illegible]

10. Salle de séjour :

La salle de séjour d'Etelka a été mise à sac par Gutbag et elle est dans un désordre indescriptible. Les meubles ont été éventrés et la plupart des décorations gisent en lambeaux sur le sol.

11. Chambre à coucher :

Cette pièce est utilisée actuellement par les Gobelins comme dortoir ; il y a généralement 5 Gobelins présents.

12. Chambre d'Etelka :

Gutbag y a établi ses quartiers et a amené avec lui certaines de ses possessions les plus précieuses.

Les vêtements d'Etelka sont éparpillés sur le sol, mélangés à la collection de phalanges du Gobelin.

Une tête de Nain barbouillée de sang a été fixée au sommet d'une colonne du lit, tandis que le portrait d'Etelka semble observer la scène depuis le mur où il est accroché.

Un coffre en bois (fermé à clé — DS 20%) est poussé contre le mur Ouest — Gutbag en garde la clé accrochée à son cou.

Le coffre contient 398 Couronnes, 823 Pistoles, 1034 Sous et la vaisselle d'Etelka — 12 assiettes en argent (valeur : 10 CO chaque), 12 couverts complets (fourchette, couteau, cuillère, valeur : 5 CO chaque), et une salière et un poivrier assortis (valeur : 12 CO).

Au milieu des pièces se trouvent également 18 anneaux en argent (valeur : 1D10 CO chaque), 37 boucles d'oreilles (valeur : 1D10 CO chaque), et un assortiment de bouteilles de parfum à moitié vides.

Tourner l'un des rivets au fond du coffre fera coulisser un compartiment secret.

Ceci peut être découvert sur une *Recherche* réussie. De même, tout personnage qui inspecte scrupuleusement le coffre vide, et qui termine par un Test réussi de **Int**, découvrira le double fond.

Le compartiment recèle un sac de toile rouge contenant un collier en or (valeur : 95 CO), un bracelet du même métal (valeur : 35 CO) et une bague en argent portant le symbole de la Couronne Rouge (valeur : 23 CO).

13. Solarium :

Les fenêtres sont toutes brisées et le mobilier a été brûlé. Les restes du feu sont encore visibles au centre de la pièce. Un examen plus attentif du feu révélera les restes calcinés de divers meubles et d'ossements humains et animaux.

14. Laboratoire :

Les Gobelins sont parvenus à pénétrer de force dans cette pièce. En jouant avec l'une des expériences en cours d'Etelka, un jeune Gobelin a déclenché une explosion qui a démoli la pièce et l'a expulsé dans le couloir.

La porte de cette pièce gît noircie dans le couloir. L'intérieur du laboratoire est entièrement détruit ; des débris de verre jonchent le sol et les tables de travail ont été démolies dans l'explosion. Certains meubles en bois ont été pris par les Gobelins pour alimenter le feu du solarium (voir plus haut).

Du fait de l'explosion, plusieurs Moisissures Pourpres se sont libérées et adhèrent maintenant sous le panneau de l'une des tables cassées. Si un personnage lanceur de sorts s'en approche à moins de 5 mètres, elles lâcheront leurs spores pourpres dans la pièce.

Les spores couvrent une aire de 5 mètres de rayon et restent effectifs pendant 1D6 Rounds. Tout objet ou personnage utilisant la magie, et qui est touché par les spores, perdra 1D6 Points de Magie (voir **WJRF** page 233).

15. Les miroirs :

Les miroirs au sommet de la tour focalisent la lumière du soleil (ou des lunes) sur les autres glaces disposées dans la cage d'escalier, lumière qui est ensuite retransmise dans chacune des pièces inférieures.

Les miroirs sont accrochés 4 mètres au-dessus de la dernière marche et peuvent être atteints par une échelle en fer posée contre le mur. Celui qui montera sur cette échelle aura une excellente vue sur les environs.

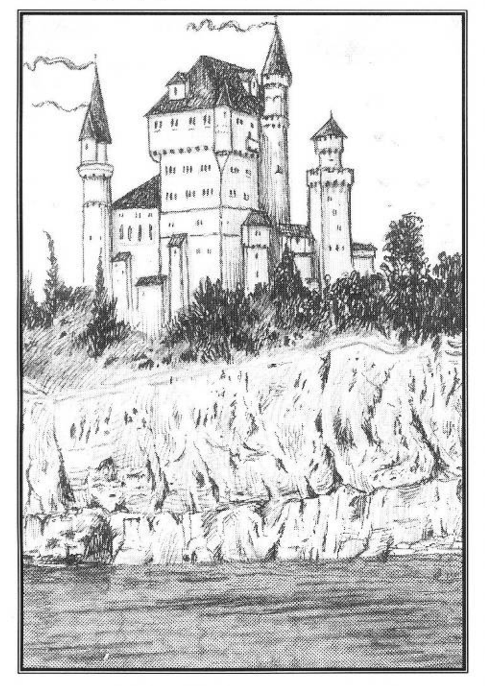


En Remontant Le Reik

Cette section couvre la partie du Reik comprise entre Altdorf et Grissenwald.

Le château de Gardereik

Quand les aventuriers remonteront le Reik à partir d'Altdorf, ils rencontreront les tours en pierre de la forteresse de Gardereik, actuelle résidence du Prince Wolfgang Holswig-Abenauer — héritier de l'Empereur. Les remparts du château sont hérissés de gardes en armures de plates étincelantes et, ici et là, on peut apercevoir les nombreuses gueules des canons qui pointent d'un air menaçant en dehors des créneaux. Les gens ordinaires ne sont pas admis à pénétrer dans le château, et se renseigner dans les villages voisins n'apportera pas grand-chose de plus que les rumeurs contradictoires qui circulent déjà (voir page 11 — *Rumeurs 1 & 2*).



L'appareil de signalisation

Déclenchez cet événement la première fois que les PJ passent près de l'appareil (indiqué sur le *Plan 1*).

A environ 25 km en amont du château Gardereik, les aventuriers ne manqueront pas d'apercevoir un spectacle pour le moins incongru. A l'Ouest, la pente herbeuse d'une petite colline s'élève un peu en retrait de la berge du fleuve, le sommet couronné d'une construction bizarre. Les ruines d'une ancienne tour, dont les pierres lisses reflètent de façon surnaturelle la lumière à la manière d'un gros lustre, sont devenues les fondations d'un grossier édifice en granit dont la facture est assurément naine. Et par-dessus le tout, perché comme un énorme insecte de bois attendant de pouvoir prendre son envol, se tient une configuration hétéroclite constituée de poutrelles, de cordes et de poulies. L'immense échafaudage qui emprisonne la structure entière, et sur lequel se déplacent une ribambelle de petites silhouettes barbues et outillées, indique que le travail n'est pas entièrement terminé.

La construction est l'une des nouvelles machines de signalisation de l'Empereur Karl-Franz (voir **LCI**, page 25). Une équipe d'Engingneurs Nains a été tout spécialement engagée pour s'occuper de son élaboration, et les PJ sont sur le point de recevoir un appel à l'aide de la part du contremaître de l'équipe. Si, pour une raison quelconque, les aventuriers ne voyageaient pas en bateau, vous devrez introduire cet événement d'une manière différente.

Des bateau-stoppeurs

Juste après un coude du fleuve, les aventuriers apercevront deux Nains en train de s'agiter frénétiquement sur l'embarcadère du chantier — qui ne sert habituellement qu'à décharger les livraisons de matériel et d'approvisionnement. Lorsque le bateau arrivera à portée d'oreille, les PJ entendront distinctement : « Eho ! Du bateau. Prenez-nous avec vous. Nous avons de quoi payer », et l'un des Nains brandira une bourse gonflée. Si le groupe n'a pas l'air de vouloir s'arrêter, les Nains sauteront dans un petit canot et tenteront de ramer jusqu'aux PJ, leur criant : « Hé ! Arrêtez. Vous devez nous prendre avec vous ! » Toutefois, ils ne seront pas capables de sauter par-dessus bord et, à moins que les aventuriers ne stoppent leur navire, les Nains seront bientôt loin derrière. Il est hautement probable, cependant, que les aventuriers souhaitent revenir ici, après s'être rendus dans les Collines Stériles, afin d'utiliser la clé qu'ils y auront trouvée et qui leur permettra d'accéder à la bibliothèque secrète de l'observatoire en ruines de Dagmar.

Considérant que les personnages s'arrêtent, les Nains monteront à bord précipitamment, et se présenteront sous les noms de Thingrim et Belegol, Engingneurs Nains de leur état. Ils ont grande hâte de partir et pousseront les aventuriers à larguer les amarres au plus tôt. Ils désirent se rendre à Altdorf ou à Nuln (ou aussi près que possible de l'une de ces deux villes) et les PJ pourront *marchander* le prix de leur passage jusqu'à deux fois le tarif normal (habituellement 3 Pistoles pour 10 km). Avant que les PJ aient pu reprendre leur voyage, ou même établir pourquoi ces Nains sont si pressés de quitter leur lieu de travail, un autre Nain descendra en courant vers la berge. Etant quelque peu bedonnant, il respirera péniblement au rythme de sa foulée, la figure presque aussi écarlate que ses chausses. Thingrim et Belegol ne diront plus un seul mot tandis que le nouveau venu s'approchera. Il les regardera en pointant son doigt vers l'appareil à moitié fini. « A moins qu'vous — PFFFH — n'vouliez d'venir des — GASP ! — Capons, vous d'vez rev'nir — PFFHH — immédiat'ment ! » Avec un air qui fait à la fois penser à du remords, de l'embarras et à une supplique, Thingrim et Belegol retourneront lentement vers la rive.

Retrouvant graduellement son souffle, le Nain se présentera comme Aynjulls Isembart, Maître-Artisan et contremaître responsable de la construction du dernier appareil de signalisation en date pour le compte de Sa Majesté Impériale. Il semble être extrêmement fatigué — ses yeux sont rougis et soulignés de cernes noirs, tandis que des rides profondes barrent son front en permanence en formant des "V" superposés entre ses sourcils. S'il est questionné, il pourra communiquer les informations qui suivent. N'oubliez pas que,

bien que celles-ci vous soient données sous forme de notes, vous ne devez pas vous contenter simplement de les lire, mais devez les transmettre sous forme de conversation, en tenant compte de la description du PNJ Aynjulls. La plupart de ces renseignements peuvent être appris en discutant avec les autres Nains.

— Il a été engagé, avec une équipe de 12 Engingneurs, il y a 6 semaines de cela, par la commission impériale d'Altdorf afin de superviser la construction d'un appareil de signalisation, en accord avec le dernier projet de l'Empereur (voir **LCI**, page 25).

— Le site choisi est celui d'une ancienne tour, aujourd'hui tombée en ruines, et bâtie fort à propos au sommet d'une colline. Puisque ce qui reste de la construction d'origine est un rez-de-chaussée plein (il considère qu'il est plein car il n'y a ni porte ni fenêtre et que tous les essais pour le creuser se sont révélés infructueux), il a décidé de construire l'appareil par-dessus pour ne pas perdre du temps en démolition inutile.

— Le chantier a été ralenti par un certain nombre d'accidents dès son commencement : des Engingneurs, pourtant prudents, sont tombés de l'échafaudage et se sont brisés des membres ; d'autres ont été la proie d'une mystérieuse maladie paralysante.

— En dépit de tout ceci, le travail s'est poursuivi rapidement, mais il y a 5 jours, les travailleurs de garde dans la tour ont commencé à disparaître, sans laisser de traces, durant la nuit ; pas plus tard que la nuit dernière, deux de plus se sont évanouis dans la nature. Maintenant, les autres Nains exigent des primes de risque, affirmant qu'il s'agit d'un tumulus funéraire Elfe et maudit, si ce n'est pire encore.

— Il y avait 12 Engingneurs Nains qui travaillaient à l'origine à l'installation de l'appareil ; ils ne sont plus que 6 aujourd'hui.

— Il ne sait plus que faire ; sa réputation est perdue s'il ne parvient pas à finir le travail à temps.

A ce moment-là, les PJ devraient être encouragés à offrir leurs services. Aynjulls pourrait même se ressaisir et leur demander s'ils sont d'accord pour l'aider. Il peut payer 1 Couronne par personne et par jour, plus une prime de 50 CO, soit lorsque le chantier sera terminé (dans environ 7 jours), soit si le mystère a été résolu entre-temps. Si les aventuriers sont en butte à des insultes durant leur séjour, Aynjulls — désespéré — fera en sorte que les coupables fassent leurs excuses personnellement. Le contremaître possède un plan détaillé de la construction (*Document 5*), qu'il peut montrer aux aventuriers si ceux-ci souhaitent savoir comment l'appareil fonctionne.

Si les PJ semblent peu disposés à s'impliquer dans cette affaire, vous devrez imaginer un autre moyen pour leur faire explorer la tour. Peut-être que Thingrim et Belegol pourraient être découverts comme passagers clandestins dans le bateau des personnages ; Aynjulls promettrait alors de ne pas accuser les PJ de complicité de sabotage envers l'appareil de signalisation de l'Empereur, pour peu qu'ils se décident à l'aider. Ou peut-être que la prochaine fois que les aventuriers passeront devant le site, ils remarqueront que tout est calme mais que l'appareil est toujours inachevé.

N'oubliez pas de comparer la date du moment avec l'emploi du temps des allées et venues de Etelka Herzen et de son assistant. Les personnages peuvent très bien être amenés à rencontrer le couple à un certain moment durant cette partie de l'aventure.

Le mystère révélé

La tour en ruines est la seule partie de l'observatoire du Sorcier Dagmar qui a survécu aux années écoulées. Etant un esprit prudent, Dagmar s'est donné du mal pour s'assurer que son observatoire resterait à l'abri des regards indiscrets des autochtones, et nombre de ses gardiens magiques sont toujours opérationnels — pas moins d'une puissante Goule. C'est cette créature qui est responsable de la mort des Engingneurs Nains.

Les clés magiques

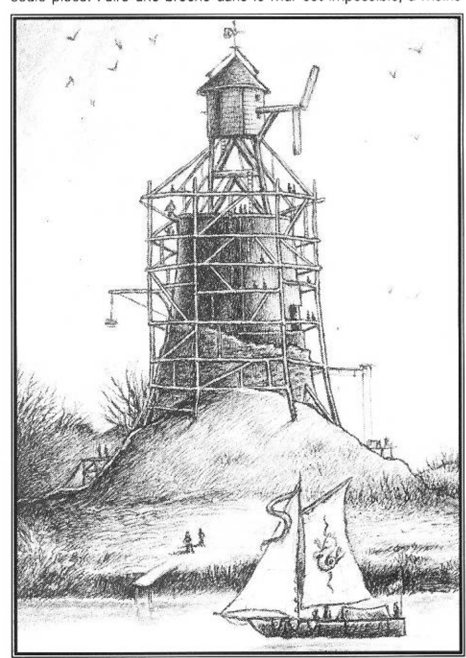
Il existe un certain nombre de clés magiques que les aventuriers devront découvrir s'ils veulent progresser à ce stade de l'aventure. La première est détenue par la Goule (suspendue à son cou par une lanière de cuir) et permet l'accès à l'observatoire — soit par une trappe sur le sol de la tour de signalisation, soit par les portes secrètes du mur extérieur de l'observatoire. Elle ne *fonctionne pas* sur les autres issues. La clé ressemble à un tube de 15 cm de long qui a une section à cinq côtés, plutôt que réellement cylindrique. L'utilisation de la Compétence *Sens de la Magie* révélera sa nature magique. Tout personnage, porteur de cet objet, qui s'approche à moins d'un mètre de la trappe secrète à l'intérieur de la tour, ou des portes cachées du mur extérieur, en déclenchera l'ouverture automatiquement. L'issue concernée se refermera également toute seule lorsque la "clé" sera éloignée de plus d'un mètre.

Les autres clés sont détenues par les cinq Zombies gardiens de l'observatoire (voir page 36). Ces clés sont pratiquement identiques à celle de la Goule, à part qu'elles ont une section hexagonale. Les personnages compétents en *Sens de la Magie* seront en mesure de détecter l'aura magique qui s'en dégage. N'importe laquelle de ces 5 "clés" peut ouvrir automatiquement une quelconque des portes intérieures de l'observatoire. Elles sont aussi indispensables pour ouvrir l'entrée cachée de la bibliothèque secrète (h), dans laquelle est dissimulée l'information vitale qui conduira les aventuriers à Château Wittgenstein et à la conclusion de cette aventure. Notez toutefois que les cinq clés sont nécessaires et que, en plus, les PJ devront trouver une sixième clé qui a été perdue dans les Collines Stériles de nombreuses années auparavant.

Description des Lieux

Le mur extérieur

Le mur de l'observatoire semble être constitué d'un étrange minerai noir, lisse et brillant, qui a tout l'air d'avoir été taillé d'une seule pièce. Faire une brèche dans le mur est impossible, à moins



de disposer d'un matériel de sape très spécialisé. Si les aventuriers insistent, Aynjulls acceptera à contrecœur d'y faire forer un trou convenable. Cela ne demandera que deux heures, mais Aynjulls fera remarquer qu'une telle action risque de menacer la stabilité du travail accompli. Les portes secrètes sont totalement invisibles, même s'il existe l'ébauche d'un chemin qui finit juste à l'endroit où elles se trouvent. Ces portes s'ouvriront d'elles-mêmes dès que le personnage porteur de la "clé" de la Goule (voir plus haut) s'en approchera à moins d'un mètre.

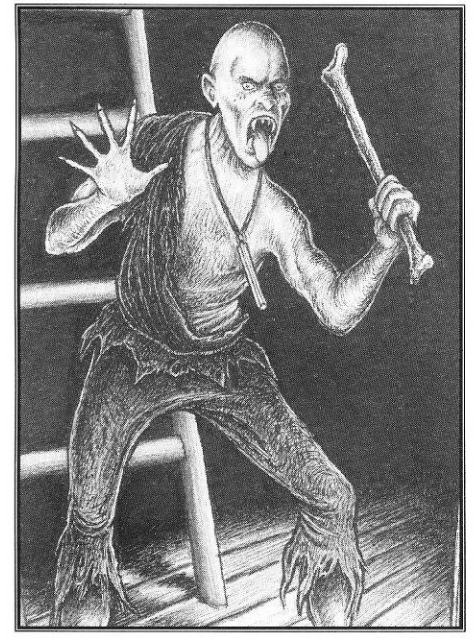
La tour de signalisation

Les Nains sont parvenus à terminer le premier niveau de la tour de signalisation, qui abrite le feu et le miroir, et qui soutient le pylône en bois sur lequel sont disposés les bras du sémaphore. La tour et ses fondations — le rez-de-chaussée de l'observatoire — sont entourées par un échafaudage en bois.

A l'intérieur de la tour a été entreposé presque tout l'équipement nécessaire (voir *Plan 6*). Notez que le sol de la tour est également le plafond de l'observatoire. C'est dans cette pièce que les Enginngneurs ont disparu — attaqués par la Goule qui sortait de l'observatoire, situé au-dessous, via une trappe secrète.

Notez que même si les joueurs suspectent la présence d'une trappe dissimulée dans le sol, ils ne seront pas en mesure de l'ouvrir de ce côté-ci sans la clé de la Goule — ne pouvant obtenir des Nains d'employer du matériel lourd (voir *Le mur extérieur*, plus avant).

Si un ou plusieurs personnages décident de passer la nuit ici, la trappe s'ouvrira subitement et sans bruit, et la Goule sautera dans la pièce. Pris par surprise (**WJRF** page 116), les aventuriers ne *pourront pas* attaquer la créature avant qu'elle ait entièrement pénétré dans la pièce. Naturellement, si aucun des PJ n'était en train de surveiller la trappe, ils n'auront même pas conscience de la présence de la Goule avant qu'elle attaque. La Goule tentera de fuir par où elle est venue si son score de **B** tombe en-dessous de 3. Mais les aventuriers auront alors le temps de la suivre ou d'empêcher la trappe de se refermer.



L'intérieur de l'observatoire

Munis de la "clé" de la Goule, les aventuriers seront en mesure de pénétrer dans l'observatoire soit par la trappe secrète de la tour de signalisation (emplacement a), soit par les portes extérieures (emplacement b) ; ces deux issues s'ouvrant automatiquement si la clé en est approchée à moins de 1 mètre.

Il y a 5 Zombies dans l'observatoire (3 dans la bibliothèque — pièce e ; 1 dans le laboratoire — pièce c ; et 1 autre dans le bureau — pièce d). Chacun d'eux transporte une clé magique qui ouvre automatiquement l'une des portes intérieures de l'observatoire (autrement traitez-les comme DS 40%).

Ces créatures ne bougent pas, à moins que l'une d'entre elles ne soit attaquée, auquel cas les autres se déplaceront pour lui prêter main forte. Les Zombies attaqueront quiconque ne transporte pas le bâton du Sorcier Dagmar (voir page 35) ; et, à moins qu'elles ne soient déjà hors d'état de nuire, les autres créatures arriveront au rythme de une par Round, à partir du second Round du combat. La Magie particulière, utilisée pour évoquer et immobiliser ces créatures, fait qu'elles n'ont nul besoin d'être contrôlées, et ne sont pas *sujettes à l'instabilité* aussi longtemps qu'elles restent à l'intérieur de l'observatoire.

Aucune pièce à l'intérieur de l'observatoire n'a de fenêtres, ni de source d'éclairage. Ne faites pas aux joueurs de description détaillée des lieux à moins qu'ils n'aient leur propre source de lumière (ou qu'il y ait des demi-humains possédant la *Vision nocturne*). Il est évident, vu l'odeur et la quantité de poussière et de toiles d'araignée, qu'aucune de ces pièces n'a été employée depuis très longtemps.

b. Entrée

Le couloir d'entrée est totalement vide, si ce n'est les étranges dessins géométriques qui ornent le sol, les murs et le plafond. Obscurcis par des années de poussière, ces dessins donnent à la pièce un aspect étrangement déroutant, dissimulant les véritables perspectives et la faisant apparaître comme découpée par des angles impossibles. Des toiles d'araignée recouvrent les portes, et de la poussière tombera du plafond lorsque les aventuriers se déplaceront.

Comme ils s'approcheront de la première porte, un mystérieux vent glacial semblera les traverser, et ceux qui rateront un Test de **FM** croiront entendre une voie spectrale leur intimer : « Repartez ! »

c. Laboratoire d'alchimiste

Le laboratoire est gardé par un Zombie, qui se tient immobile au centre de la pièce, ne bougeant que si quelqu'un y pénètre ou si un combat se déroule n'importe où à l'intérieur de la tour.

Le laboratoire est encombré de tout un appareillage alchimique : tables chargées de récipients divers, cornues, bouteilles de formes bizarres, de minerais variés, etc.

Des formules ésotériques ont été inscrites sur presque toutes les surfaces disponibles — murs, plafond, sol, dessus des tables — et dans un coin se trouve un lutrin en forme de gargouille sur lequel est installé un grand livre recouvert de cuir.

Le livre est manuscrit en *Magikane* (*Langue hermétique*), et demandera 2D4 +2 jours pour être lu entièrement, encore qu'il ne faudra guère plus de 2 heures d'études pour constater qu'il s'agit de recherches sur l'évocation et le contrôle de Squelettes, Goules et Zombies.

Si le lecteur réussit un Test de **Int**, il remarquera également plusieurs références à la Pierre Distordante (voir **WJRF** pages 226-28 et 263-64).

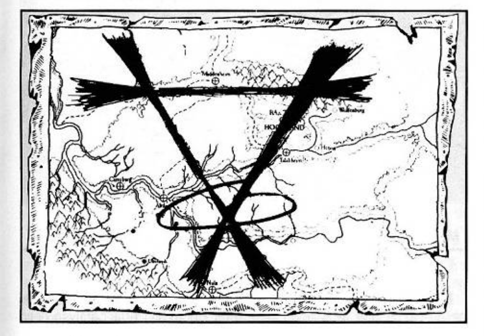
Les informations contenues dans ce livre sont inutiles sans l'aide d'un Nécromant, mais une fois étudiées et apprises (de la même manière qu'un sort), elles permettront à un Sorcier de contrôler ces types de Mort-vivants, une fois qu'ils auront été évoqués par un Nécromant.

Une pincée de poudre de Pierre Distordante est nécessaire pour l'évocation de chaque créature Mort-vivante, que le Sorcier pourra alors contrôler comme s'il était un Nécromant (**WJRF**, page 176).

d. Bureau

Cette pièce est également gardée par un Zombie, qui attaquera quiconque n'est pas porteur du bâton de Dagmar (voir plus loin).

La pièce abrite un grand bureau, un coffre, une planche à dessin, et divers portraits anciens accrochés aux murs. Le bureau est fermé à clé (DS 20%) et contient un assortiment de plumes, d'encres (la plupart séchées) et de feuilles de parchemin. Il y a également un calepin abîmé, dont les pages jaunies sont recouvertes de formules mathématiques complexes et d'autres inscriptions dans une écriture en pattes de mouche. Un personnage compétent en *Astronomie* qui examine les feuillets sera en mesure de comprendre qu'il s'agit d'une tentative pour prédire l'orbite de Mórrslieb, la lune du Chaos. Le coffre recèle plusieurs vieilles cartes de diverses parties de L'Empire — le Reikland et l'Ouest du Talabecland en particulier (remettez aux joueurs le *Document 6*). Sur toutes les cartes, on a tracé des traits qui s'entrecroisent par-dessus le continent. L'intersection au-dessus des Collines Stériles a été entourée en gras. Le personnage, qui a compris le sens des calculs du calepin, peut faire un Test de **Int** pour réaliser que les traits entrecroisés représentent l'orbite erratique de Mórrslieb. Ceci, toutefois, ne donne aucune indication quand au sens de l'intersection entourée. Les portraits sont ceux de divers "illustres" membres de la famille Wittgenstein. Il n'y a aucune inscription sur les peintures, mais la ressemblance entre les visages est flagrante — tous ont le nez aquilin, le front haut et d'épais sourcils broussailleux. La planche à dessin ne présente aucun caractère particulier. Appuyé contre un coin de la pièce, se trouve un bâton sculpté et surchargé d'ornements dont la nature magique peut être détectée par un personnage possédant la Compétence *Sens de la Magie*. Si quelqu'un le prend avec lui, il ne sera pas attaqué par les Zombies de l'observatoire.



e. Bibliothèque

Il y a trois Zombies qui gardent cette pièce, dans laquelle sont alignées des étagères remplies de livres, depuis le sol jusqu'au plafond. Les ouvrages sont écrits dans diverses langues (courantes, secrètes et hermétiques) et traitent d'une grande variété de sujets, depuis des manuels de chimie jusqu'à des ouvrages dont la qualité littéraire est plus que douteuse. Il n'y a rien ici qui puisse être d'une quelconque utilité, dans l'immédiat, pour un personnage-joueur (bien qu'une *Estimation* réussie révèle 2D10 livres valant chacun 2D10 CO pour un collectionneur), mais vous pouvez toujours attirer l'attention des joueurs sur certains ouvrages historiques ou religieux, en leur remettant une partie de l'historique de L'Empire (détaillé dans **LCI**, pages 10-14).

f. Corridor intérieur

Le mur interne de cette zone est constitué d'acier de 5 cm d'épaisseur, dans lequel est découpée la forme d'une porte, qui donne elle-même sur un autre mur, de pierre cette fois-ci (ce qui fait penser à la farce de la fausse porte). Il y a deux barres de 50 cm de long, fixées au revêtement d'acier à hauteur de la ceinture environ, et sur des positions diamétralement opposées (voir *Plan 6*). Si deux personnages poussent en même temps sur ces barres (quel que soit le sens tant que leurs forces ne s'opposent pas), le revêtement d'acier pivotera, jusqu'à ce que le trou du mur d'acier s'aligne avec celui du mur de l'entrée centrale (pièce g), permettant ainsi d'y accéder.

g. Entrée centrale

La seule façon d'y accéder consiste à faire pivoter le revêtement d'acier qui entoure le mur de cette pièce circulaire (voir ci-dessus).

Le sol de cette pièce est occupé par un hexagramme de couleur vive. Une *Observation* réussie révélera la présence d'un trou hexagonal à chaque extrémité de l'étoile à six branches, dont la taille est exactement la même que celle des "cylindres" portés par les Zombies. Si ces cinq "clés", plus une sixième en provenance des Collines Stériles, sont insérées dans les trous, une trappe secrète s'ouvrira dans le sol (permettant l'accès au niveau inférieur). Quiconque se tenant au milieu de l'hexagramme à cet instant, devra réussir un Test de **I**, ou faire une chute de 3 mètres dans la bibliothèque en-dessous (emplacement h).

h. Bibliothèque secrète

Les six couloirs, partant de la pièce hexagonale centrale, sont bordés de rayonnages remplis de livres traitant de différents sujets, la plupart écrits en *Classique*, et un petit nombre rédigés en *Langues hermétiques*. Pour chaque heure passée à examiner ces ouvrages, les PJ ont 50% de probabilités de tomber sur l'un des suivants :

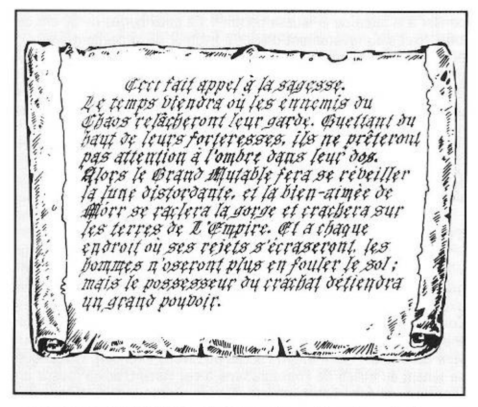
— un grimoire contenant un des sorts suivants (à choisir aléatoirement) : *Guérison des blessures légères, Boule de feu, Rafale de vent* ;

— une section de faux livres, dissimulant une *Potion de Soins* (un liquide visqueux et verdâtre qui sent l'amande amère — voir **WJRF**, page 189) ;

— un parchemin magique contenant les sorts de *Aura de résistance, Débilité* et *Brouillard mystique*.

Sur une table, en plein centre de la pièce hexagonale, se trouvent trois grands livres. Deux sont des volumes anciens : *Archives astronomiques de Sternschau — Un guide des phénomènes mystérieux du ciel étoilé*, et *Présages et prophéties du Sage Unserfrau*. Les deux volumes sont ouverts, respectivement, aux pages des *Documents 7* et *8*.

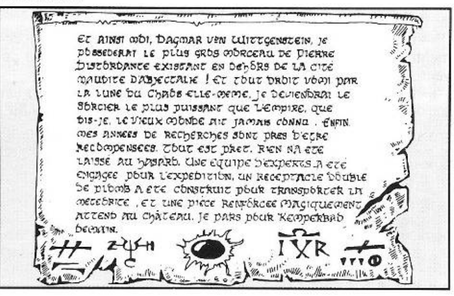
En cette année, deux mille trois cent deuxième de notre Empire, lors de la nuit maudite du Hexenstag, Mórrslieb était auréolée d'une étrange lueur verte, et sa surface semblait comme prendre une expression grimaçante des plus horribles. Les cieux furent parcourus par un grand nombre d'étoiles filantes et certaines d'entre elles parurent s'écraser sur la terre qui gémit sous leurs assauts. De nouveau, durant la nuit du Geheimnistag, Mórrslieb brilla intensément dans le ciel, et le firmament fut zébré par des étoiles qui tombèrent sur notre monde. Fort de la connaissance des événements du Hexenstag, je fus en mesure de déterminer la trajectoire d'une étoile filante, particulièrement grande, et qui semblait sortir tout droit de Mórrslieb elle-même. Selon mes calculs, l'étoile doit s'être écrasée dans les hautes terres du Talabechland, près des chutes de la rivière Narne.



Ceci fait appel à la sagesse.
Le temps viendra où les ennemis du Chaos relâcheront leur garde. Guettant du haut de leurs forteresses, ils ne prêteront pas attention à l'ombre dans leur dos.
Alors le Grand Mutable fera se réveiller la lune distordante, et la bien-aimée de Morr se raclera la gorge et crachera sur les terres de L'Empire. Et à chaque endroit où ses rejets s'écraseront, les hommes n'oseront plus en fouler le sol ; mais le possesseur du crachat détiendra un grand pouvoir.

Les pages du troisième volume sont remplies d'une écriture en pattes de mouche rédigée en *Magikane* (*Langue hermétique*). Le titre de cet ouvrage peut être traduit comme : *Le journal du Sorcier Dagmar von Wittgenstein — An 2405*.

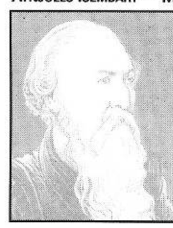
Le dernier passage (fidèlement reproduit sur le *Document 9*) est le plus révélateur — il fournit aux aventuriers la dernière pièce nécessaire pour les pousser vers Château Wittgenstein et la conclusion de ce scénario :



Et ainsi moi, Dagmar von Wittgenstein, je posséderai le plus gros morceau de pierre distordante existant en dehors de la cité maudite d'Abjectalie ! Et tout droit venu par la lune du Chaos elle-même. Je deviendrai le sorcier le plus puissant que l'Empire, que dis-je, le vieux monde ait jamais connu. Enfin, mes années de recherches sont près d'être récompensées. Tout est prêt. Rien n'a été laissé au hasard. Une équipe d'experts a été engagée pour l'expédition, un réceptacle double de plomb a été construit pour transporter la météorite, et une pièce renforcée magiquement attend au château. Je pars pour Kemperbad demain.

L'appareil de signalisation

AYNJULLS ISEMBART — MAITRE-ARTISAN NAIN (EX-ENGINGNEUR)



Aynjulls est un Nain plutôt rondouillard qui a atteint le milieu de sa vie. Il est le contremaître responsable de l'équipe d'Engingneurs qui construisent l'appareil de signalisation.

Les cheveux prématurément grisonnants, il porte habituellement une veste en cuir tachée de graisse, des chausses rouge écarlate et de gros souliers ferrés.

Très fier de sa réputation de travailler vite et bien, il n'aimerait vraiment pas échouer maintenant. Il a un air quelque peu revêche et bourru, et il est sujet à de brusques accès de colère, mais la disparition soutenue de son effectif de travail l'a ébranlé au point qu'il est prêt à tenter n'importe quoi — même à demander de l'aide à un Elfe !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	51	31	4	4	9	31	1	41	51	41	51	51	21

Age : 95 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Alphabétisation ; Exploitation minière ; Langage secret — Guilde ; Pictographie — Guide des Engingneurs Nains & Guilde des Artisans ; Technologie ; Travail de la pierre ; Travail du bois ; Travail du métal ; Vision nocturne.

Possessions
Outils de maçon ; Outils de charpentier ; Hachette ; Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) ; Bague de la Guilde (5 CO) ; 20 CO.

Les Engingneurs

Il ne reste que 6 Engingneurs lorsque les aventuriers rencontrent pour la première fois Aynjulls : Thingrim, Belegol, Kardak, Gudrun, Guzul et Minak.

Tous sont effrayés et bouleversés par la disparition de leurs compagnons, mais feront leur possible pour le cacher. Ils seront trop distraits, cependant, pour harceler l'Elfe, si toutefois le groupe de PJ comprend une telle créature parmi ses membres.

Si vous avez besoin de Profils, utilisez l'*Engingneur Nain* standard de la *Feuille de référence du MJ*.

Les Gardiens

CHAMPION GOULE



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	0	4	4	8	30	2	43	20	18	43	43	-

Règles spéciales : attaques *venimeuses*. Quiconque est blessé par la Goule doit réussir un Test sous **E** x10, ou être paralysé pour 1D8 +4 Rounds.

Si elle n'est pas en train de se battre, et que son adversaire le plus proche est mort ou paralysé, la Goule doit réussir un Test sous son **FM** ou s'arrêter pour commencer à le dévorer (jusqu'à ce qu'elle soit attaquée de nouveau). Elle ne fuira que si son score de *Blessures* est réduit à 2 ou moins.

La Goule transporte un "cylindre" de 15 cm de long (dont la section a 5 côtés) accroché à une lanière de cuir autour de son cou. Il s'agit d'une "clé" magique.

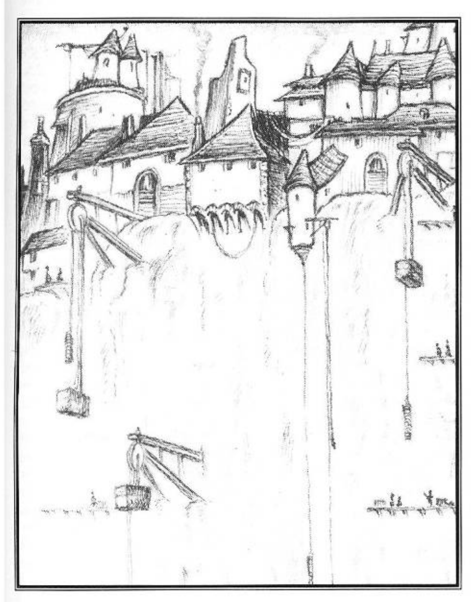
5 ZOMBIES

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	-

Règles spéciales : immunisés contre les effets psychologiques ; causent la *peur* chez les créatures vivantes ; à la différence des Zombies "normaux", ceux-ci ne sont sujets ni à la *Stupidité*, ni à l'*Instabilité* aussi longtemps qu'ils restent à l'intérieur de la tour.

Les Zombies transportent chacun un "cylindre" de 15 cm de long (dont la section est hexagonale) accroché à une lanière de cuir autour du cou. Ce sont des "clés" magiques.

Kemperbad



Voir le Plan 7.

L'antique ville de Kemperbad repose au sommet de l'espèce de falaise que constitue la berge Est du Reik, juste au Nord de sa confluence avec la rivière Stir. A cet endroit (et pendant une trentaine de kilomètres en direction du Nord comme du Sud), la rive Est du Reik est un à-pic qui surplombe d'environ 150 mètres la rive opposée, et le fleuve coule au pied de ces falaises. La rivière Stir, qui prend sa source dans les Montagnes Grises plusieurs kilomètres à l'Est, plongeait à l'origine dans le Reik depuis une immense chute d'eau. Mais des siècles d'érosion ont découpé une étroite gorge entre les falaises, et la chute d'eau s'est lentement déplacée en amont, jusqu'à son emplacement actuel, à la confluence du Stir et du Narn. Par conséquent, Kemperbad se retrouve perché au sommet de la falaise, surplombant de 150 m les deux cours d'eau. La gorge du Stir est traversée par un étroit pont en corde qui fait que la ville est inaccessible au trafic routier en provenance du Sud. Heureusement pour le commerce, un appontement a été aménagé sur le Reik, au pied des falaises, et relié à la ville par un ingénieux système de monte-charge. Il y a de nombreux paniers et plate-formes de différentes tailles, suspendus à un système de poulies et de cordes, qui sont montés et descendus à l'aide de contrepoids. Le système est entretenu et actionné par des Engingneurs Nains ; la ville n'a eu à déplorer qu'un seul accident mortel durant ces quinze dernières années, lorsqu'une bande de jeunes aristocrates ivres a essayé de faire la course jusqu'au pied de l'à-pic. Le premier arrivé, malheureusement, n'était plus en état pour réclamer son prix !

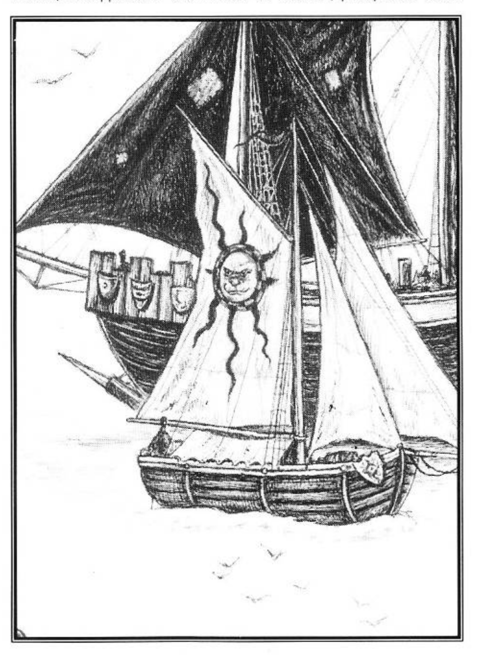
L'utilisation des monte-charge est naturellement soumise à une taxe nominale. Elle est habituellement de 1 Pistole "par jambe" pour les passagers des plate-forme (qui peuvent accueillir jusqu'à 4 personnes de taille normale) et de 5 Pistoles "par panier" de chargement (un panier contient jusqu'à 500 points d'encombrement). Pour les pingres ou les plus courageux, il existe un escalier en spirale taillé à même la falaise ; comprenant quelques 1111 marches, il est rarement utilisé.

Un service de bac, au niveau des quais, est le plus sûr moyen de traverser le Reik entre Nuln et Altdorf, et assure la correspondance entre les passagers de la Grand Route du Nord conduisant à Grünburg et Altdorf. Les tarifs du bac sont de 5 Pistoles par personne, et 7/6 pour un cheval. La compagnie de diligences des Quatre Saisons entretient une grande auberge-relais dans le village voisin de Jungbach, pour ceux de leurs passagers qui sont prêts à payer pour s'assurer la rapidité d'un voyage en diligence.

Des précisions sur le voyage sur et le long de la rivière Stir vous sont données dans la section traitant des Collines Stériles.

Type de gouvernement

Juridiquement parlant, Kemperbad ne fait pas partie du Reikland, mais constitue une ville commerçante autonome, ou "freistadt". Elle doit son statut à une Charte impériale accordée par l'Empereur Boris l'Incompétent en 1066, et elle est de loin aujourd'hui le plus grand exemple de ce type de ville. Cette charte, associée à sa position stratégique, fait que Kemperbad est à la fois extrêmement prospère et constitue un marché pour toutes les marchandises que vous ne devriez pas espérer trouver dans une ville de cette taille (montez les disponibilités des objets du *Guide du consommateur* de 2 crans). En théorie, la suppression d'un niveau de taxation, puisque les taxes



sont payées soit à la ville, soit à l'Empereur, et non à un quelconque Baron local, devrait y rendre le coût de la vie très bas. Toutefois, en pratique, le prix des choses est le même que partout ailleurs ; les dignitaires de la ville ont simplement augmenté les impôts d'un montant proportionnel.

La ville est gouvernée par un Conseil des Treize, qui est élu par les familles et les guildes les plus influentes. L'Empereur s'octroie le droit de nommer ou de démettre n'importe quel conseiller, mais ce n'est jamais arrivé depuis que la ville existe.

Arrivée à Kemperbad

Les aventuriers ont de fortes chances de venir ici pour la première fois tandis qu'ils descendront le Reik, en direction de Grissenwald et des Crêtes Noires. Ils s'y arrêteront probablement aussi sur la route des Collines Stériles, et pourront y récolter certains avertissements à propos de ce lieu (voir ci-dessous). Vous devriez décorer le trajet jusqu'à la ville en utilisant les rencontres fluviales du supplément ci-joint, et vérifier également l'emploi du temps de Herzen et d'Heidlemann (voir page 23) pour voir si le groupe ne les rencontre pas à un moment donné.

Durant la journée, les quais affichent une activité intense, les péniches chargent et déchargent leurs cargaisons, et les monte-charge sont constamment en fonction. Si les PJ ont une cargaison à vendre ou cherchent à en acquérir une, ils ne peuvent trouver un meilleur endroit (Cf. le *Répertoire du Reikland*).



Les événements

Si vous avez joué **Ombres Sur Bögenhafen**, vous devez être familiarisé avec le genre d'événements qui vous aideront à faire vivre la ville, et vous pouvez souhaiter improviser un certain nombre de rencontres mineures. Une carte sommaire de Kemperbad vous est proposée pour vous donner une idée de la disposition des lieux. Mais, à moins que vous ne souhaitiez passer du temps à développer la ville, vous devriez encourager vos joueurs à poursuivre leurs objectifs du moment, et éviter de vous embourber dans une séance d'aventures à Kemperbad. Les personnages sont cependant susceptibles de chercher à accomplir un certain nombre de choses à cet endroit. Ils pourraient avoir une cargaison à vendre ou vouloir en acquérir une ; s'ils sont sages, ils guetteront des signes pouvant trahir la présence de la Main Pourpre ; ils pourraient souhaiter acheter de meilleures armes et/ou armures ; ils pourraient s'enquérir de "professeurs" potentiels pour un éventuel changement de carrière ; et ils vont certainement pénétrer à l'intérieur de la ville, jusqu'à un certain point, pour reprendre le chemin des Collines Stériles.

Faire du négoce à Kemperbad doit être considéré normalement, comme il est décrit dans la section *La vie fluviale dans L'Empire*. Les événements impliquant la Main Pourpre sont détaillés plus avant dans ces pages. Se renseigner sur des fabriquants d'armes et/ou d'armures devrait les conduire vers le quartier Nain et vers "L'Etabli du Créateur d'Armes" d'Olaf (les PJ Elfes devraient se voir conseiller de faire plutôt leurs achats dans une boutique Humaine). Olaf est un vendeur exubérant qui tentera toujours de vendre la version la plus luxueuse de n'importe quel objet (+2D10% du prix). Mais les armes sans ornements sont tout de même de qualité supérieure. Les armures, qu'elles soient de maille ou de fer, devront être "taillées" sur mesure (si vous souhaitez activer les choses, considérez ce point de façon abstraite — barrez deux jours sur le calendrier et continuez l'aventure). Toutefois, si vous voulez donner à un ou plusieurs personnages une chance de se faire instruire dans une nouvelle carrière (voir plus loin), vous pouvez tout aussi bien retarder la confection des armures en rapport avec le temps passé à s'instruire.

Le plénipotentiaire impérial

Cet événement peut être utilisé indifféremment, soit pour rajouter de la couleur locale à cette partie de l'aventure, soit pour introduire les aventuriers auprès de l'un ou l'autre des PNJ fournis ci-dessous, comme instructeurs potentiels de Carrières Avancées.

Comme les PJ débarqueront sur le quai, ils remarqueront une certaine agitation près des monte-charge réservés aux passagers. Une compagnie de 20 Fantassins impériaux, semblant former une garde d'honneur, et leur officier-commandant sont occupés à faire circuler les gens de l'un des embarcadères. Peu de temps après, une grande barge de patrouille — l'Insigne Impérial flottant au sommet de son mât — viendra accoster à cet endroit. Une fanfare de trompettes s'élèvera, pendant qu'un individu, fort corpulent et habillé richement, descendra la passerelle pour mettre le pied sur le quai. L'officier s'avancera rapidement à sa rencontre pour le saluer, et les deux hommes, dans un nouvel éclat de trompettes, monteront ensemble sur une plate-forme qui s'élèvera dans le ciel. La compagnie de fantassins les suivra en empruntant les monte-charge suivants.

Se renseigner auprès des habitants de la ville devrait apprendre — dans les quelques jours qui suivent — aux PJ les informations suivantes :

— Le gros bonhomme est le Comte Otto Boormann, un plénipotentiaire impérial (voir **LCI**, page 16).

— Il a été envoyé à Kemperbad par l'Empereur, afin de garder un œil sur le Conseil municipal.

— L'Empereur a finalement réalisé qu'il perdait beaucoup d'argent à Kemperbad, du fait de l'ancienne charte d'indépendance octroyée à la ville. Il a donc demandé à Otto de découvrir un moyen simple pour contourner cette difficulté.

Les changements de carrière

Il est plus que probable que certains aventuriers souhaiteront poursuivre leur cheminement en entamant une carrière parmi les moins courantes, ce qui ne pourra pas facilement être autorisé (parce que le changement de carrière risque de changer leur personnalité, ce qui ne cadrerait pas avec le contexte de la campagne par exemple). Des instructeurs pour deux de ces Carrières — Médecin et Racketteur — vous sont fournis ci-dessous. L'arrivée du Plénipotentiaire Impérial peut être utilisée pour introduire les PJ auprès de l'un ou l'autre de ces personnages, et quelques suggestions indiquant comment y parvenir sont incluses dans les descriptions des PNJ. Il n'y a cependant rien qui vous empêche (autre que votre préférence personnelle) d'y substituer d'autres personnages de votre cru.

Les Collines Stériles

Si les aventuriers traversent la ville pour reprendre le chemin des Collines Stériles, ils pourront alors s'y renseigner que ce soit pour trouver un guide, ou simplement pour obtenir des informations sur l'endroit. Sans tenir compte de la somme d'argent qu'ils offriront, personne ne se portera volontaire pour les accompagner. Les citadins auront la même attitude générale envers les Collines — c'est un endroit maléfique où aucune personne saine d'esprit n'oserait s'aventurer. Se renseigner au Temple de Véréna local n'apprendra aux PJ qu'une seule chose : leur nom ne date que depuis environ deux siècles. Avant, les Collines n'étaient qu'une simple région montagneuse de L'Empire. Depuis ce temps, plus rien n'y a poussé, et la région a été évitée, car réputée "marquée par le Chaos"...

MAXIMILLIAN SCHNIPPMESSER — HUMAIN, MÉDECIN



Appelé aussi "Max-le-couteau", à la fois pour son habilité de chirurgien et pour son infaillible précision à la dague de lancer, le Docteur Schnippmesser est un individu quelque peu excentrique, pour ne pas dire autre chose. Il mesure un peu plus de 1 m 80, et il est très maigre, voire même décharné, avec des bras trop longs. Il porte invariablement un pardessus crasseux, qui lui descend à mi-mollets. Un chapeau haut-de-forme est presque toujours perché en équilibre au sommet de sa chevelure filasse et graisseuse qui retombe sur ses épaules. Max est un individu à l'œil toujours vif, qui est parfaitement conscient qu'il pourrait se faire une petite fortune en trompant les nombreux hypocondriaques fortunés qui vivent en ville. Mais il préfère se mettre au service de ceux qui ont réellement besoin de lui — sans s'occuper de leur solvabilité.

Max parle de façon saccadée, et sa voix est fluette. Si l'on y ajoute son nez pointu et sa charpente décharnée, il a tout à fait l'apparence d'un étourneau excité mais misérable. Il semble toujours impatient, sarcastique et pessimiste, mais c'est en fait un observateur perspicace et un fin psychologue. Il vit dans une mansarde étroite et peu confortable, située au-dessus d'une boulangerie, qu'il partage avec une bande, toujours changeante, de chats errants ; une demi-douzaine en moyenne, mais il sont parfois deux fois plus nombreux. Max ne nourrit pas les chats (ils vivent principalement des rats et des souris qui infestent la réserve de farine du boulanger), mais ils viennent le voir car ils apprécient sa compagnie. Max traite les chats avec une cordialité qu'il montre rarement envers les membres des races à deux pattes.

La manière la plus simple pour que les aventuriers rencontrent Max consiste à faire survenir un incident parmi la foule de curieux venus voir l'arrivée du Plénipotentiaire. Une jeune femme est violemment écartée par un garde, juste à côté de là où les PJ se tiennent.

Elle tombe mal et se cogne la tête. Que les aventuriers se précipitent ou non pour l'aider, Max se fraiera un chemin à travers la foule et commencera à s'occuper d'elle.

Si les personnages ont besoin d'un médecin, ils peuvent gagner la reconnaissance de Max en l'assistant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	40	4	4	9	41	1	61	51	61	51	51	41

Age : 43 ans

Alignement : Neutre

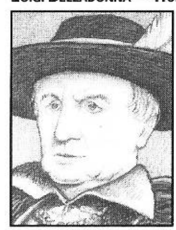
Compétences

Alphabétisation ; Chirurgie ; Connaissance des parchemins ; Fabrication de drogues ; Langage secret — Classique ; Pathologie ; Préparation de poisons ; Spécialisation — Armes de jet ; Traumatologie.

Possessions

Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Couteaux de lancer (P 4/8/20 ; FE 4 ; Rch 0) ; Instruments médicaux dans une sacoche bosselée ; 15 CO, 17/6.

LUIGI BELLADONNA — HUMAIN, RACKETTEUR



Luigi est originaire de Miragliano — l'une des Cités-Souveraines de Tilée. Individu impitoyable et réputé vicieux de nature, il dirige le racket le plus important de la ville. Il a un peu d'embonpoint, et sa mâchoire carrée donne l'impression d'avoir été bourrée avec du coton — une impression qui n'est pas démentie par sa voix doucereuse, presque assourdie. Luigi a toute l'apparence de la force tranquille. Ses vêtements sont faits de soie et de laine d'excellente qualité, sa chevelure est élégamment gominée, et ses doigts boudinés et roses sont décorés par des bagues en or et en diamants. Il s'exprime rarement plus fort qu'un chuchotement enroué et il fait toujours preuve d'une politesse exagérée. Les deux "gorilles" qui l'entourent constamment suffisent généralement à intimider les indésirables — utilisez les Profils des "Hommes de main" standard de **La Campagne Impériale**, si nécessaire.

Ce que personne ne sait dans la ville, c'est que Luigi est un espèce de "Robin des Bois". Il dépense de fortes sommes pour aider les pauvres de la ville, finançant plusieurs services de soupe populaire et autres hospices.

Les personnages sont le plus susceptibles de rencontrer Luigi peu de temps après l'arrivée du Plénipotentiaire. Il est descendu sur les quais afin de rechercher un certain type d'aventuriers prêts à "faire un encaissement" pour son compte. Ses encaisseurs habituels ont tenté de se tailler une bonne part des profits, et ont fini dans la rivière, enveloppés de lourdes chaînes... Si les PJ acceptent de l'aider, il leur payera 20 CO chacun pour se rendre à une adresse dans le quartier des marchands, où il leur sera remis une petite cassette (contenant pour 1000 Couronnes de diamants bruts). Puis ils devront ensuite la rapporter à Luigi, dans un salon privé de l'auberge la plus proche ("Le Chat Mélomane"). Si la livraison se déroule sans accrocs, cela convaincra Luigi d'instruire un ou plusieurs d'entre eux. Une tentative de quitter la ville avec la cassette n'aura aucune chance de réussir : Luigi a fait surveiller toutes les sorties, et il a suffisamment d'hommes pour appréhender quiconque tente de le voler. Dans ce cas précis, les PJ *devraient* être en mesure de s'en tirer (en le bluffant par exemple), mais c'est à vous, Maître de Jeu, d'en décider...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	1	41	41	31	31	31	31

Age : 53 ans

Alignement : Neutre

Compétences

Alphabétisation ; Bagarre ; Calcul mental ; Camouflage urbain ; Coups puissants ; Déplacement silencieux (urbain) ; Escamotage ; Esquive ; Evaluation ; Langage secret — Voleurs ; Pictographie — Voleur ; Spécialisations — Armes de poing, Bombes incendiaires.

Possessions

Chapeau à larges bords ; Vêtements coûteux ; Gourdin ; Coups-de-poing ; 50 CO sur lui à tous moments ; 8 bagues en or serties de différentes pierres (valant 2D10 CO chacune).

Les Collines Stériles

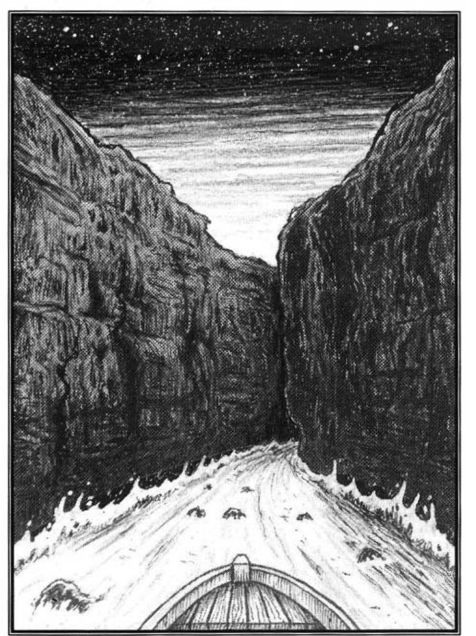
Il est à prévoir que les aventuriers auront au moins une bonne raison pour souhaiter se rendre dans les Collines Stériles : soit ils seront sur la trace de Etelka Herzen, en se référant aux indices trouvés dans sa tour des Crêtes Noires, soit ils suivront la piste découverte dans le bureau du laboratoire de Dagmar von Wittgenstein.

Kemperbad (voir page 37) est l'étape la plus évidente, et l'endroit idéal pour se procurer de l'équipement (armure, armes, vivres). Si les aventuriers ne pensent pas à s'équiper de façon adéquate pour une excursion en territoire désertique et hostile, faites-leur entendre l'histoire d'un certain "groupe de fous qui est parti la semaine dernière comme on va à un pique-nique. On en a retrouvé les morceaux un peu plus loin sur la rivière."

N'oubliez pas de vérifier la position de Etelka et de son acolyte, Ernst Heidlemann. Il est fort probable que ces deux agents de la Couronne Rouge auront déjà devancé les PJ en ces lieux, mais, si ce n'est pas le cas, les aventuriers pourraient bien les rencontrer durant cette partie du scénario.

En Remontant le Stir

Il existe un barrage massif et un système d'écluse à l'endroit où le Stir rejoint le Reik, conçus pour réduire ce qui ne serait autrement que des rapides impraticables. La disposition de l'écluse est pareille à celle du livre de règles (**WJRF**, page 331), mais en beaucoup plus





grand ; elle peut accueillir jusqu'à quatre grosses péniches, et la "maison d'éclusier" possède toute l'infrastructure nécessaire pour loger deux bateaux de patrouille, leurs équipages et d'éventuels prisonniers. Le tarif pour l'utilisation de l'écluse est de 5 Couronnes.

Situé entre la rivière Narn et le Reik, le Stir coule à travers un défilé étroit et escarpé de près de 200 mètres de profondeur et d'un peu moins de 30 mètres de largeur. Le cours de la rivière est très rapide, et il existe nombre de courants traîtres et de remous qui, combinés ensemble, réduisent la vitesse d'un bateau de 25% lorsqu'il remonte le courant. Même un timonier compétent (un personnage avec les Compétences *Canotage* et/ou *Manœuvres nautiques*) devra faire un Test de *Navigation* au début de chaque jour de voyage — de la même façon que les personnages non-compétents doivent le faire sur les sections normales d'un cours d'eau (voir *La vie fluviale dans L'Empire*).

En plus de tous les modificateurs habituels, il y a aussi une pénalité supplémentaire de -10% sur les Tests de *Navigation* sur cette section de rivière. En navigant dans le sens du courant, la vitesse peut être augmentée jusqu'à +25% (suivant le désir des joueurs), mais ceci comporte des risques supplémentaires (la pénalité aux Tests de *Navigation* devra être majorée d'un montant égal au pourcentage d'augmentation de vitesse).

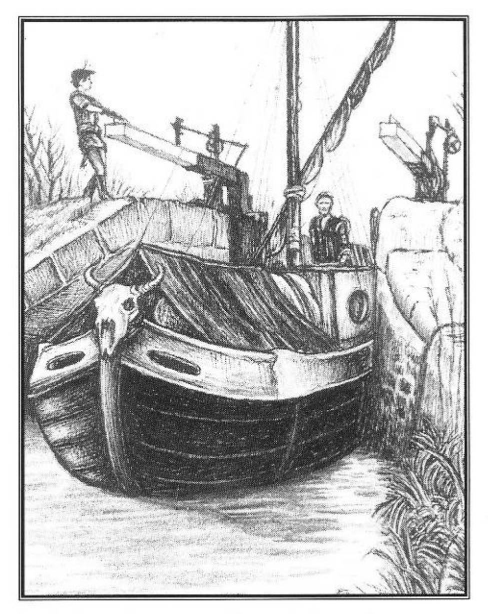
Dans l'hypothèse la plus optimiste, il faut compter environ 6 jours de voyage pour traverser le défilé à contre-courant, et vous pouvez agrémenter le trajet de rencontres fluviales que vous trouverez dans le supplément de cette aventure. Il est cependant plus judicieux d'éviter les événements dont les incidences pourraient distraire les joueurs de leur objectif. Vous pouvez même préférer leur décrire le voyage comme s'étant déroulé sans aucun incident.

Le trajet

Le bateau des aventuriers lutte contre le courant entre les falaises escarpées du défilé, dans une semi-obscurité permanente. Les eaux écumantes du Stir grondent et se brisent avec fracas sur les rochers tranchants qui bordent le cours d'eau au Nord et au Sud. Le ciel est réduit à un fin ruban bleu foncé sur lequel il semble que les étoiles restent toujours visibles, excepté pendant une courte période journalière, au moment où le soleil se tient juste au-dessus de la gorge.

Les anciens mégalithes

Au point marqué "X" sur le *Plan 1*, le défilé est surplombé de chaque côté par deux énormes mégalithes : ce sont d'anciens monuments druidiques qui marquent la frontière originelle du territoire des Baumenvolks (voir *Unterbaum*, plus loin). Il existe 12 mégalithes de ce type, disposés en forme de cercle, et formant une barrière magique contre les serviteurs et la progéniture du Chaos. Les mégalithes sont couverts d'inscriptions en *Druidique* (*Langue hermétique*), et seuls les personnages qui ont la connaissance de cette langue seront en mesure de les lire. Leur traduction apprendra aux PJ que la région délimitée par ces constructions est protégée en permanence par une sorte de *Zone de pureté* irrégulière ; cependant, seuls les personnages et les créatures d'Alignement Mauvais auront besoin de réussir un Test de **FM** pour y pénétrer.



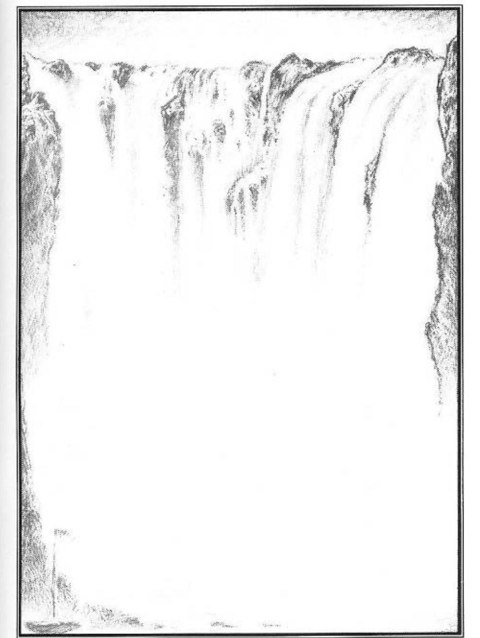
Le cheval mort

Cet événement ne devrait survenir qu'à la seule condition que Herzen et son associé se soient rendus en ces lieux avant les aventuriers. A n'importe quel point convenable, situé entre les mégalithes et les Doubles Chutes, les PJ trouveront la carcasse d'un cheval flottant au gré du courant (s'il s'est écoulé plus de 2 ou 3 jours depuis que Herzen a retraversé la rivière Narn, la carcasse sera en état de décomposition plus ou moins avancée). L'animal est tombé du haut des chutes et porte encore sur lui une partie de son chargement :

— des rations de fer pour 2 semaines (maintenant inutiles) ;

— des vêtements de rechange détrempés ;

— un paquet en toile cirée qui porte l'estampille de la Couronne Rouge. Il contient une carte rudimentaire de L'Empire dont la région des Collines Stériles est entourée et où l'emplacement de l'observatoire de Dagmar est clairement indiqué et inscrit. (Cette carte est identique à celle du *Document 6*, excepté les traits qui se croisent, mais avec en plus la position de l'observatoire.)



Les Doubles Chutes

Plus les aventuriers s'approchent de la confluence entre le Stir et le Narn, plus les remous de la rivière augmentent, et plus ils perçoivent distinctement un grondement distant mais ininterrompu. A l'endroit où la rivière Narn rejoint le Stir, il s'est formé comme un grand bassin dans le rocher, creusé par les eaux des deux rivières. Là, les deux cours d'eau se déversent dans un fracas constant par l'intermédiaire de deux immenses cascades jumelles mesurant dans les 120 mètres de hauteur (voir *Plan 13*). Le bassin naturel bouillonne comme de l'eau dans un chaudron et le grondement des chutes est assourdissant. L'air est rempli de mini-gouttelettes d'eau qui trempent les personnages plus rapidement et plus efficacement qu'une averse.

Il y a un petit débarcadère sur la rive Nord, protégé des turbulences par une barrière de récifs qui agit à la manière d'une digue. Une petite embarcation à voile y est amarrée, recouverte par une bâche pour garder l'intérieur au sec. Accroupies dans l'entrée d'une caverne, derrière la jetée, deux femmes sont occupées à rapiécer un canoë en peau. En apercevant le bateau des aventuriers, elles souriront et leur feront des signes amicaux.

Au Sud, il existe un petit goulet artificiel, conduisant à un ingénieux système d'écluses "en escalier" qui permet aux bateaux de monter ou de descendre les 120 mètres de dénivellation, en évitant les chutes. A l'extrémité la plus élevée du système se trouvent une maison d'éclusier et une auberge ("Les Chutes Grondantes"), juste en bordure de la rivière. Le prix pour utiliser l'ensemble des 20 écluses est de 10 Couronnes.

Les PJ peuvent décider d'emprunter les écluses, ou préférer s'arrêter pour discuter avec les deux femmes — Astrid et Birgit, du village d'Unterbaum.

Un accueil chaleureux

Astrid et Birgit appartiennent au proche village d'Unterbaum (situé en plein bois), et seront heureuses de parler avec les aventuriers — leur offrant même l'hospitalité au village s'ils semblent dans le besoin (ex., la nuit tombe ; le groupe a des blessés, ou manque de provisions). Elles sembleront surtout contentes si les personnages ont des objets en fer à échanger, et insisteront pour leur faire rencontrer le doyen du village (voir *Unterbaum*, plus loin). Elles ne connaissent pas grand chose de la vie en dehors de leur environnement immédiat. Astrid et Birgit expliqueront que la plupart des voyageurs se rendent à l'auberge des Chutes Grondantes, au sommet du système d'écluses, et que Frau Uta Lebensraum, l'aubergiste et gardienne de l'écluse, tient là un établissement "propre et sympathique". Vous devrez interpréter les rôles d'Astrid et de Birgit comme des personnes franches, totalement incapables de mentir ou de simuler.

Uta est assistée par Theo Luckstein, un individu pataud qui tient le poste de barman et d'homme à tout faire, et qui est également responsable des dispositions de sécurité de l'auberge. Il y a aussi un cuisinier, deux garçons d'écurie, deux femmes de chambre/serveuses, et Jake — un ancien Marienburgeois qui dispose d'outils et d'une installation pour opérer des réparations de fortune sur les bateaux qui en ont besoin ; il s'occupe également du bac (qui est un simple radeau) traversant le Stir (voir *Plan 13*).

Les habitants de l'auberge peuvent apprendre aux PJ certaines des rumeurs fournies précédemment (voir page 11), ainsi que des informations sur le village d'Unterbaum (vous devrez paraphraser les notes générales sur le village et ses habitants — données plus loin).

Se renseigner au sujet des Collines Stériles, toutefois, ne rapportera que les mêmes prières marmonnées (« Que Sigmar nous vienne en aide ») et les mêmes regards effrayés que ceux décrits plus avant dans ce récit. Le personnel de l'auberge citera Corrobreth, le Druide d'Unterbaum, comme la meilleure source d'informations sur les Collines. Les personnages apprendront également comment se rendre au village, qui se situe à environ 5 km, à l'Est de l'auberge.

La traversée du Narn

Pour atteindre Unterbaum depuis l'auberge, les aventuriers devront traverser la rivière Narn. Il n'existe ni pont, ni bac, mais heureusement la rivière n'est pas trop profonde à cette époque de l'année (sauf après de fortes précipitations). Le courant est très fort, toutefois, et il serait sage de s'encorder afin que quiconque qui perde pied ne soit entraîné vers les chutes, et vers une mort peu héroïque ! Les personnages tentant de passer à gué la rivière devront réussir un Test de **I** pour garder pied.

Un personnage non-encordé qui échoue à ce Test aura le droit de faire un autre Test sous la moyenne de sa **F** et de son **I**, pour reprendre contact avec le sol et se tirer d'affaire. S'il rate ce dernier Test, il ne pourra que dépenser un Point de Destin pour éviter d'être entraîné vers les chutes. Un personnage *encordé* qui échoue au premier Test, pourra reprendre pied automatiquement si le personnage derrière lui réussit un Test de **F** en tirant sur la corde. Si ce deuxième personnage rate ce Test, il devra alors réussir un Test de **I** pour éviter de perdre l'équilibre à son tour. Dans ce cas, c'est le personnage suivant qui devra réussir un Test de **F**, etc.

Si elles sont questionnées à propos des Collines Stériles, Astrid et Birgit pâliront toutes deux et porteront ensemble les doigts de leur main droite à leur front (pour neutraliser le fait d'avoir prononcé le nom de cet endroit maudit). « Personne n'est jamais allé dans ce lieu », diront-elles, « excepté notre Druide, Corrobreth. Il se rend parfois dans les Collines à la recherche de plantes. » Si les aventuriers persistent dans leurs questions, les femmes suggéreront qu'ils viennent eux-mêmes au village pour y rencontrer le Doyen et le Druide.

Si les PJ décident (ou demandent) d'accompagner Astrid et Birgit au village, ils seront conduits dans la caverne, qui prend rapidement la forme d'un tunnel en pente, puis d'un escalier en colimaçon dont les marches ont été taillées à même la pierre. L'escalier monte sur une centaine de mètres, et il est plutôt glissant ; heureusement il y a une corde qui tient lieu de rampe, aussi les personnages ne risquent pas de tomber. Au sommet, il débouche sur une bande de terre herbeuse, qui marque la frontière entre la forêt et la falaise, et qui donne une vue magnifique sur les chutes.

Il y a une piste qui s'enfonce dans la forêt, et un cheval attelé à une carriole attend, attaché à un chêne. Birgit prendra les rênes tandis que Astrid invitera les aventuriers à la rejoindre à l'arrière de la carriole, qui prendra alors la piste en direction d'Unterbaum.

L'auberge des Chutes Grondantes

Comme précédemment décrite par les deux villageoises, l'auberge est tenue par Uta Lebensraum (qui est aussi l'éclusière), et c'est véritablement un établissement propre et confortable, où l'ambiance est chaleureuse et amicale. Le logement est disponible à la moitié du prix du *Guide du consommateur* (**WJRF**, page 293). Vous pouvez souhaiter employer la section des rencontres fluviales pour définir les autres pensionnaires de l'auberge, à moins que vous ne préfériez que les PJ soient les seuls clients ; rien ne vous empêche de générer certains PNJ secondaires (bateliers, commerçants, etc.) pour votre propre divertissement.

Unterbaum

Notes générales

Le village d'Unterbaum est une petite communauté rurale idyllique, protégée par les Prêtres Druidiques des ravages de la vie dans L'Empire. Les villageois voyagent rarement plus loin que la rivière, et ne sont que peu intéressés par les événements du monde extérieur. Ils font un peu de négoce cependant — principalement des céréales et des légumes en échange de fer (pour les socs de charrues, les fers à cheval, etc.). C'est un peuple confiant et pacifique — ce sont de fervents partisans de la Foi Antique (**WJRF**, page 206). Ils ont des idées bien arrêtées sur l'hospitalité et offriront de la nourriture et un asile à tous les voyageurs.

Le village se tient au centre d'une grande (1,5 km de diamètre) clairière. La plus grande partie de celle-ci est réservée à la culture, mais il y a également quelques chèvres et une porcherie. Les habitants vivent derrière une palissade en bois, dans des genres de huttes en rondins, disposées irrégulièrement autour d'un immense chêne, mais toutes tournées vers lui.

L'arrivée

Lorsque les aventuriers arriveront au village, ils seront introduits auprès de Vorster, le doyen, et de Corrobreth, le Druide. Ensemble, ils feront bon accueil aux PJ. Si les personnages ont besoin de se nourrir ou de se reposer, ils pourront le faire sans plus de problème. C'est seulement après que les questions d'hospitalité auront été réglées, que les deux hommes deviendront plus curieux.

Vous devrez vous efforcer d'apaiser tous les soupçons que les joueurs pourraient avoir au sujet de leur sécurité dans le village, et les encourager à se confier à Vorster et à Corrobreth. Vorster expliquera qu'il y a très peu d'étrangers qui viennent leur rendre visite, excepté pour le négoce, et que c'est la raison qui les rend curieux de connaître ce qui a poussé les PJ à s'aventurer en ces lieux. Si les aventuriers leur apprennent qu'ils comptent se rendre dans les Collines Stériles, leurs hôtes sembleront inquiets et tenteront de les dissuader de cette dangereuse entreprise.

Si les personnages demandent pourquoi les Collines sont si dangereuses, Corrobreth relatera l'histoire de la météorite :

« Il y a de cela de nombreuses générations, les êtres du Chaos se sont déversés de leurs terres incultes pour dépouiller la terre et recueillir des âmes pour leurs Dieux méprisables. C'était vraiment

une période sombre ; même les astres étaient avec eux. Pendant des jours entiers, le ciel a crié et la lune du Chaos hurlait et vomissait son mal sur nous.

Pour nous protéger, les Druides ont bâti un cercle de pierre tout autour du lieu où ces souillures se sont écrasées. Mais c'était à peine suffisant, le pays était souillé pour des siècles, et autour de la Cuvette du Diable, là où le plus gros rejet s'est écrasé, des choses surnaturelles commencèrent à apparaître. Maintenant j'ai peur que ces choses maléfiques se terrent dans les Collines, attendant le moment de se montrer et de tout détruire devant elles. »

A moins que les aventuriers ne soient arrivés avant Herzen et son groupe, Vorster avertira les PJ de leur présence après que Corrobreth aura fini son histoire :

« Vous n'êtes pas les seuls à vous aventurer dans les Collines. Il y a un autre groupe d'étrangers qui en a pris le chemin récemment. Ils ne sont pas venus au village, mais ils étaient conduits par une femme aux cheveux blonds et par un homme à la chevelure sombre. Ils venaient des Doubles Chutes et se dirigeaient droit dans les Collines vers la Cuvette du Diable. »

Les aventuriers devraient être déconseillés, mais non dissuadés, de faire le voyage dans les Collines. Corrobreth peut éventuellement suggérer de les accompagner dans leur expédition — il semble avoir besoin de se réapprovisionner en Gesundheit, l'herbe de soins, (**LCI**, page 30) et il ne souhaite vraiment pas que les aventuriers viennent encore puiser dans son faible stock pour soigner leurs blessures.

Les Baumenvolks

Il y a en tout 83 villageois (33 hommes, 35 femmes et 15 enfants) qui vivent en paix retirés du monde. Leur chef séculier est le Doyen, Vorster, tandis que la direction spirituelle est assurée par le Druide Corrobreth.

Les Baumenvolks (littéralement le "peuple de l'arbre") sont grands et bien bâtis. Ils ont presque tous les yeux verts et les cheveux bruns, bien que quelques-uns d'entre eux aient les cheveux et les yeux d'un noir de jais. Les Baumenvolks s'habillent généralement simplement, de vêtements de couleurs verte et marron (qu'ils fabriquent eux-mêmes), et portent quelques bijoux sans aucune valeur pour des civilisés. Ce sont des artisans de la Nature et leurs capacités agraires sont très développées.

Le village est dirigé par un Doyen, élu par l'assemblée de tous les adultes. Le Doyen est responsable devant les villageois et s'assure de la réalisation de leurs souhaits au mieux de ses possibilités. Sa fonction est plus celle d'un administrateur que d'un véritable chef. Le Doyen n'a pas les pleins pouvoirs sur les décisions importantes qui concernent les villageois dans leur ensemble ; il doit d'abord consulter l'assemblée du village. Celle-ci vote les décisions, et le Doyen doit alors mettre à exécution ses résolutions.

Vorster — Humain, Bucheron et Doyen du village



Vorster est le Doyen actuel du village, et il assure cette tâche de la manière la plus consciencieuse et la plus sérieuse qui soit. Il est très aimé et respecté par tous les villageois. Vorster est Doyen depuis 12 ans, durant lesquels personne n'a eu à se plaindre de ses actes.

C'est un homme grand qui a les cheveux marrons et les yeux verts. Son visage exprime toujours une expression bienveillante et il est de très bonne compagnie. Vorster est un individu sympathique et aimable qui fera tout pour contenter ses hôtes. Il se donnera beaucoup de peine pour assurer leur confort, mais de façon naturelle et sans se forcer le moins du monde.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	40	4	3	8	10	1	30	40	30	35	35	30

Age : 54 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Camouflage rural ; Déplacement silencieux rural ; Identification des plantes ; Langage secret — Forestier ; Pictographie — Bûcheron ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des pièges ; Spécialisation — Armes à 2 mains.

Possessions
Veste en cuir (0/1 PA — Tronc/Bras) ; Hache de bûcheron à 2 mains (**I** -10 ; D +2).

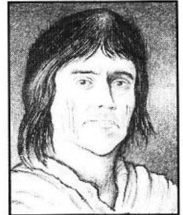
Villageois

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	30	3	3	5	35	1	30	25	30	25	30	30

Compétences
Camouflage rural ; Déplacement silencieux rural ; Identification des plantes ; Pistage ; Soins des animaux.

Possessions
Arc court (P 16/32/150 ; FE 3 ; Rch 0) ; Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20).

Corrobreth — Humain, Druide Niveau 2



Corrobreth est le Prêtre Druidique du village. Il y a d'autres Druides qui vivent dans la région, mais Corrobreth est le seul qui réside au village. Il est le dépositaire du savoir naturel et, à ce titre, il est grandement respecté par tous les Baumenvolks. C'est un individu sympathique qui ne gaspille pas son temps à parler de sujets futiles, comme de la pluie et du beau temps, laissant ce soin aux autres. Lorsqu'il s'exprime, c'est pour donner son avis ou encore un objet ou une information utile. Comme tous les Druides, il évite de prendre des vies sauf lorsque cela s'avère absolument nécessaire, que ce soit pour sa subsistance ou sa défense. En conséquence, il choisira d'éviter les conflits chaque fois que ce sera possible, préférant la dissimulation ou les compromis pour écarter le danger.

Corrobreth est assez svelte et d'une taille moyenne. Son visage porte de profondes marques verticales sur ses deux joues. Elles sont naturelles et se remarquent surtout lorsqu'il sourit. Sa chevelure est d'un noir de jais, comme le sont ses yeux.

Etant l'un des Druides responsables de la protection de cette région, Corrobreth est particulièrement conscient des changements qui se sont opérés après la venue de la Pierre Distordante. Il connaît l'emplacement du cratère de la météorite et ceux des monolithes qui ont été érigés autour d'elle. Il ne s'est jamais rendu sur les lieux, préférant se tenir écarté d'une zone aussi étrange et surnaturelle. Malgré cela, il sera volontaire pour guider les aventuriers.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	8	40	1	30	35	35	40	40	35

Age : 29 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Acuité visuelle ; Canotage ; Connaissance des plantes ; Divination ; Equitation ; Identification des plantes ; Incantations — Niveaux 1 & 2 ; Langage hermétique — Druidique ; Méditation ; Pictographie — Druides ; Pistage ; Radiesthésie ; Soins des animaux ; Traumatologie.

Possessions
Sac ; Epée ; Robes blanches ; Faucille-couteau en argent (symbole religieux) ; Baguettes de sourcier ; Radeau.

Points de Magie : 18

Sortilèges
Magie mineure
Apparition de petits animaux ; Feux follets ; Para-pluie ; Sommeil

Magie de Bataille
Niveau 1 : Rafale de vent
Magie Druidique
Niveau 1 : Contrôle des animaux ; Guérison des animaux
Niveau 2 : Averse de grêle

GRAULICH — CORBEAU FAMILIER

Graulich est l'esprit familier de Corrobreth (**WJRF**, pages 206-07). Il a l'apparence d'un corbeau au plumage gris clair et aux yeux jaunes et luisants. Cette forme n'est discernable que par les personnages qui possèdent la Compétence *Conscience de la Magie*. Lorsqu'il n'agit pas comme éclaireur pour Corrobreth, Graulich se tient habituellement sur son épaule.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	33	0	1	1	5	30	2	-	24	89	24	24	-

Graulich ne peut être blessé que par la magie. Si Graulich venait à être tué, Corrobreth perdrait immédiatement 1D6 points de *Blessures*, 1 point d'*Endurance* et 1 point de Destin, ainsi que son statut de Druide et les capacités qui en découlent.

Encouragez les aventuriers à accepter l'offre du Druide — sans Corrobreth comme guide, leurs chances de trouver le cratère de la météorite sont infimes ; les Collines Stériles couvrent une zone très vaste, et ils peuvent passer des mois à errer sur le site sans jamais s'approcher du cratère.

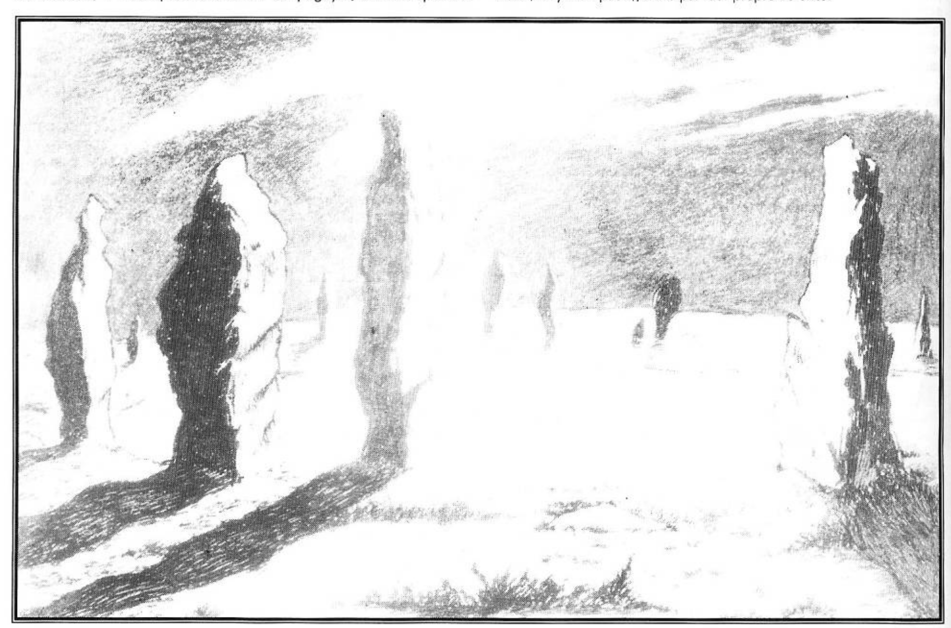
Dans l'inconnu...

Le trajet, en remontant le Narn jusqu'à la "Cuvette du Diable", prendra 3 jours ; le retour n'en prendra que 2. Corrobreth offrira de remonter la rivière dans un certain nombre de canoës. Les canoës ont une charpente en bois et sont recouverts de peaux. Chacun peut accueillir deux personnes et leur équipement, et la propulsion se fait à l'aide de rames doubles. Lorsqu'on navigue dans le sens du courant, il n'est pas nécessaire de pagayer, encore que les rames servent à se diriger. Un personnage compétent en *Canotage* n'aura aucune difficulté à conduire cette sorte d'embarcation.

Vous n'avez nul besoin de faire jouer le voyage dans ses moindres détails, mais vous devrez faire en sorte de maintenir un état de tension constant. Il n'est pas utile de leur faire faire des rencontres (à moins que les aventuriers ne se dirigent dans une mauvaise direction, auquel cas vous pouvez toujours leur envoyer quelques Hommes-bêtes), mais vous devrez toujours vous enquérir de la façon dont ils comptent établir leur campement pour la nuit, qui sera de garde et à quel moment, s'ils ont allumé un feu, et ainsi de suite. Essayez d'inspirer aux joueurs la sensation d'une menace invisible et inconnue.

La région au-dessus d'Unterbaum est une lande étrangement désertique — sans autres signes de vie que de grandes corneilles à l'aspect maléfique. Comme les aventuriers s'enfoncent dans les Collines, la végétation se modifiera graduellement — les chênes "impériaux" commencent à apparaître quelque peu déformés et torturés. L'air ambiant devient stationnaire et sent de plus en plus le moisi. De grandes toiles d'araignée sont accrochées sur les branches tordues, et des bosquets entiers d'arbres morts et noircis encombrent le paysage. Sur leurs membres affligés ont poussé de larges bandes de mousses rouges et violacées. Plus les PJ pénètrent à l'intérieur des Collines, plus le décor se dégrade. Des crêtes de rochers ont poussé vers le ciel entre les massifs, maintenant parsemés, d'arbres nus. Le débit de la rivière est de plus en plus rapide. Il y a des zones de rapides et de petites cascades qui ne peuvent être franchies qu'à pied, nécessitant de transporter les canoës. Pendant ce temps, le silence semblera être devenu encore plus oppressant — brisé de temps en temps par des craquements lointains ; mais il est impossible de dire s'il s'agit d'arbres pourris qui s'effondrent ou de déplacements maladroits d'une créature invisible.

Quand l'expédition arrivera dans les Collines proprement dites, il n'y aura plus d'arbres du tout, juste des bandes de "prairies" parsemées de rares buissons de bruyère faméliques. Encore que l'herbe ne ressemble en rien à ce que les PJ ont pu voir jusqu'alors : elle est épaisse et grossière, d'un vert très vif et brillant, et semblera onduler au fur et à mesure de leur progression — non pas sous l'effet du vent (il n'y en a pas !), mais par leur propre volonté.



La Cuvette du Diable

Plan 14

La "Cuvette du Diable" est le nom donné au cratère formé sous l'impact de la météorite de Pierre Distordante. Lorsqu'elle s'est écrasée, il y a 200 ans de cela, les Druides ont construit un cercle de pierre autour du site pour combattre son pouvoir mutagène. Ils ont fait la même chose à chaque endroit où les autres éclats ont atterri. Malgré tout, la puissance de la météorite était suffisante pour flétrir le pays à des kilomètres à la ronde. Pendant une centaine d'années, rien n'a poussé dans les Collines — pas même un carré d'herbe.

Puis, graduellement, une végétation rabougrie et tordue s'est mise à percer ici et là. L'herbe recommença à recouvrir les Collines de nouveau, mais une herbe d'un vert étrangement lumineux.

Maintenant, les Collines vivent... Quand le groupe atteindra le point A sur le *Plan 14*, Corrobreth expliquera qu'ils doivent laisser les canoës et poursuivre à pied. Il devrait être le milieu de la journée du troisième jour à ce moment-là ; les personnages arriveront au cratère à la tombée de la nuit. Le cratère principal est actuellement rempli d'eau et entouré par des monolithes de pierre, qui sembleront autant de silhouettes étranges dans le jour qui s'achève. Corrobreth suggérera que c'est un bon endroit pour établir le camp pour la nuit. « Nous serons protégés par les pierres, » expliquera-t-il.

Un souffle du passé...

A la nuit tombée, Mórrslieb sera visible dans son entier et semblera se tenir juste au-dessus du cratère. Quelque soit son cycle normal, Mórrslieb apparaîtra toujours pleine en ce lieu. A l'approche de minuit, une étrange lueur bleue se mettra à avancer au-dessus de l'eau et le vent gémira de façon lugubre. De l'extérieur du cercle, une forme bleutée et chatoyante commencera à s'approcher des pierres. Au même moment, un vent surgi de nulle part soufflera puissamment sur le camp des aventuriers, soulevant des masses de poussière qui aveugleront les personnages. Lorsque la poussière se sera redéposée, les PJ distingueront une silhouette féminine, les vêtements en lambeaux et auréolée d'une lumière bleue. La forme translucide, qui se déplace sans toucher le sol, porte de nombreuses blessures béantes sur ses flancs, sans qu'aucun sang ne s'en écoule.

D'une étrange voix sifflante, elle implorera l'aide des aventuriers : « Ai-aidez-mo-oi. S'il vous plaît, aidez-moi. Laissez mes os se reposer, je parcours ces collines depuis si longtemps. Suivez-moi et vous verrez. Suivez-mo-oi. » La silhouette commencera alors à se diriger vers les cavernes mais, si les personnages ne la suivent pas, elle reviendra sur ses pas pour essayer de les convaincre ; ils ne pourront pas dormir avant de l'avoir suivie.

BRUNHILDE GRATTEN — FANTOME FÉMININ



Brunhilde était l'éclaireur de l'expédition montée par Dagmar von Wittgenstein pour retrouver la météorite de Pierre Distordante. Après que le Sorcier eut localisé la pierre dans la Cuvette du Diable, Dagmar assassina Brunhilde, la frappant à plusieurs reprises pendant son sommeil. Les traces de ces blessures se distinguent clairement sur la forme fantomatique de cette dernière. Le reste de l'expédition a subi une fin similaire — enterrés vivants dans la grotte où ils dormaient (voir plus loin).

Depuis ce jour, Brunhilde hante la zone entourant la Cuvette du Diable. Elle cherche quelqu'un qui pourrait les ensevelir, elle et ses compagnons, pour qu'ils puissent enfin trouver le repos. Elle racontera l'histoire de la trahison de Dagmar, comment il les a conduit dans ces collines luxuriantes pour trouver la météorite dont il avait calculé le point d'impact, et comment il a changé lorsqu'il l'a découverte, devenant renfermé puis meurtrier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Règles spéciales

Peut seulement être affectée par des armes magiques. Le Toucher du fantôme de Brunhilde cause la *Peur*.

Les cavernes — Plan 15

Ces cavernes sont le lieu où l'expédition de Dagmar avait établi son campement et où le Sorcier a assassiné les autres membres. L'entrée est camouflée par les branches tordues et desséchées d'arbres qui évoquent vaguement des forme humanoïdes. Les grottes ont une hauteur de plus de 2 mètres, mais les passages qui conduisent de l'une à l'autre ne font pas plus de (1D4 +2) x 30 cm de haut.

Brunhilde conduira les aventuriers, à travers les arbres, jusqu'à la première grotte où ils apercevront un tas de pierres. C'est la sépulture de Brunhilde et quelques-uns de ses os blanchis percent à travers le monticule. Elle suppliera les aventuriers de restaurer sa tombe et de récupérer la météorite car c'est "un objet maléfique". Elle leur apprendra également que les corps des autres membres de l'expédition se trouvent au bout du passage de droite ainsi que "ce qu'ils cherchent". Elle fait référence à la dernière clé de la bibliothèque secrète sous l'Observatoire/Appareil de signalisation.

L'attaque des Skavens

Avant que les personnages n'aient eu le temps de s'aventurer plus avant dans les cavernes, ils entendront des couinements articulés venant de l'extérieur, comme si plusieurs gros rats étaient en



train de soutenir une discussion animée. Quelques secondes plus tard, Crap Raüdig — un guerrier Skaven (voir plus loin) — apparaîtra dans l'entrée, une épée à la main, et dira aux PJ : « Levez-vous ! Debout ! Ne bougez pas. Bougez plus ! »

Derrière Crap, se tiennent deux autres Skavens, leurs épées sorties, tandis que les trois autres sont passés par le ruisseau souterrain pour cerner les personnages. Deux bloqueront l'entrée de la deuxième grotte pendant que le troisième compte emprunter le premier passage du ruisseau.

Si les PJ font un geste hostile, Crap et ses deux acolytes attaqueront sur le champ. Sinon, le Skaven parlementera avec les aventuriers, essayant de gagner du temps jusqu'à ce que les trois autres soient en position. « La pierre, quelle pierre ? Où ça, Où ? »

Une fois que son piège sera en place, Crap tentera de capturer le groupe. S'il y parvient, les personnages seront tenus au bout de l'épée des créatures pendant que Crap torturera un membre du groupe pour se renseigner et pour son divertissement personnel. Tous les PJ qui rateront un Test de *Sang-Froid* à ce moment-là, gagneront 1D6 points de Folie. Crap commençera par Corrobreth. Tandis que le Druide se fait torturer, les Skavens seront très excités, et ils porteront toute leur attention sur la scène. Pendant tout ce temps, les aventuriers auront une excellente chance de s'échapper ou de maîtriser les hommes-rats.

A. La grotte de la Mort

L'entrée de cette grotte est bloquée par un éboulis de pierres. De derrière les rochers, parviennent des bruits, à peine audibles, de grattements et de raclements. De ce côté-ci, il faut compter deux bonnes heures pour venir à bout de l'éboulis. Aussitôt qu'un accès de la taille d'un homme aura été pratiqué, un squelette en armure de mailles en loques se dressera dans l'ouverture en titubant et attaquera le groupe. Tout en combattant, il suppliera d'une voix déchirée qu'on le détruise. Tous les Rounds (pendant les trois suivants), un autre squelette sortira par l'ouverture. Dès que les squelettes seront détruits, ils remercieront leurs sauveurs de les avoir libérés avant de tomber en poussière.

4 Squelettes

Ce sont les membres restants de l'expédition de Dagmar, piégés dans cette grotte par le Sorcier. Ils n'ont pas pu s'en échapper, et même morts, ils ne sont pas parvenus à se frayer une sortie. Les squelettes souhaitent être détruits et supplieront les aventuriers de le faire. Cependant, comme ils sont imprégnés de certaines substances de la Pierre Distordante, ils seront contraints d'attaquer sans relâche. A cause de la façon dont ils sont morts, ces squelettes ne sont pas sujets à *l'Instabilité et peuvent se déplacer librement.* Si les PJ s'enfuient, les squelettes les suivront jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Possessions

Chemise de mailles à manches en loques (0/1 PA au Tronc — à traiter comme une armure de cuir) ; Arme simple.

A l'intérieur de la grotte, gisent épars des sacs à dos et d'autres pièces d'équipement en état de décomposition avancée : il y a pour un total de 200 CO et 34/-, plus une fiole en argent (valeur : 5 CO) qui est une *Potion de Soins*. Parmi les débris, se trouve la dernière partie permettant l'accès à la bibliothèque secrète de Dagmar. La "clé" est identique à celles des Zombies gardiens de la tour. Si les aventuriers ne connaissent pas encore l'existence de l'observatoire, ils trouveront également une carte identique à celle décrite dans *L e cheval mort* (voir plus avant).

Le retour

Le voyage de retour vers Unterbaum se passera sans encombre, à part la désagréable sensation d'être observé. Ce sentiment suivra les aventuriers pour tout le reste de l'aventure car ils sont suivis par un membre du Clan Eshin — appelés les Coureurs-de-la-nuit ou encore Assassins. Ce Skaven surveillera tous les déplacements des personnages, soit personnellement en se cachant, ou bien en engageant des agents humains dans les villes et agglomérations tout au long du Reik. Les PJ ne pourront jamais découvrir ou attraper leur suiveur, mais ils devraient percevoir une présence maléfique qui les observe constamment. Mais n'exagérez pas ! Faites-leur sentir qu'ils sont surveillés dans des endroits qui s'y prêtent : dans la nature, dans les rues d'une ville ou quand ils campent pour la nuit.

Derrière les murs d'une chambre d'auberge, il est peu probable qu'ils sentent la présence hostile de leur poursuivant, mais dans la salle de bar, c'est une autre affaire !

Une fois que les aventuriers arriveront au village de Wittgendorf, le Skaven arrêtera de les surveiller.

Les Skavens

Un groupe de 6 Skavens (voir **WJRF**, pages 226-29), en quête de morceaux de Pierre Distordante, ont été attirés dans cette région par les traces de matière Chaotique qui y résident.

Leur instinct leur dit qu'il y avait un gros bloc de Pierre Distordante ici autrefois, mais qu'il a été déplacé.

C'est dans l'espoir de renseignements qu'ils ont surveillé les PJ depuis leur arrivée dans les Collines. Lorsque ces derniers ont pénétré dans les cavernes, les Skavens ont tenté de découvrir la raison de leur présence.

Crap Raüdig — Guerrier Skaven



Crap dirige le petit groupe de Skavens et a été envoyé en ces lieux afin de trouver la cause des émanations de Chaos pressentis par un Devin Gris qui voyageait dans la région.

Crap mesure 1,80 m et il est recouvert d'une fourrure gris sale. Il possède une queue préhensile qu'il peut utiliser pour attaquer dans n'importe quelle direction. C'est une créature rusée et sans aucune pitié. Crap parle le Reikspiel de façon saccadée, ponctuée de couinements de rongeur. Il répète la plupart des mots et les vocables "étrangers" sont évités autant que possible. Ceci peut conduire à certaines confusions lorsqu'il s'adresse à un non-Skaven, mais comme il répète constamment ce qu'il dit, il arrive à communiquer. Quand il s'exprime en langue Skaven, Crap parle très vite, sur un ton aigu et d'une voix couinante.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	50	45	4	4	11	60	3	36	29	30	24	43	20

Possessions

Epée ; Dague ; Tête de masse (sur la queue) ; Chemise de mailles (1 PA sur le Tronc) ; Plastron de cuirasse (1 PA sur le Tronc) ; Casque (1 PA sur la Tête) ; Bouclier (1 PA partout).

Règles spéciales

Vision nocturne — Portée 30 m

5 Guerriers Skavens

Les guerriers Skavens sont marrons et mesurent entre 1,20 m et 1,50 m.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Possessions

Epée ; Cotte de mailles (1 PA au Tronc et aux Jambes) ; Casque (1 PA sur la Tête) ; Bouclier (1 PA partout).

Règles spéciales

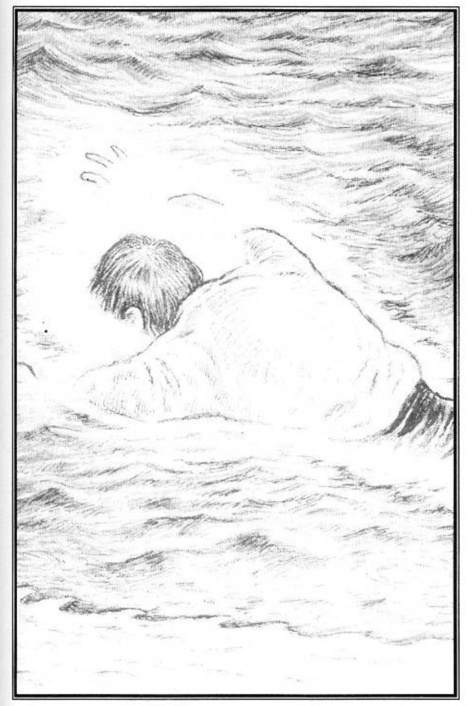
Vision nocturne — Portée 30 m

En Route Pour Château Wittgenstein

Les tours sombres de Château Wittgenstein se dressent au sommet des impressionnantes falaises qui surplombent le Reik à cet endroit-là. Le château semble lourd de menaces, recouvrant de son ombre les eaux du fleuve. Bien qu'il n'y ait personne pour réclamer un droit de passage, tous les bateaux s'en tiennent éloignés autant qu'il leur est possible. Il faut dire que le château est réputé comme un lieu de pratiques maléfiques. De nombreux cadavres torturés ont été repêchés du fleuve par des bateliers de passage. Ces corps portaient la marque d'une main experte et sadique ; leurs membres avaient été broyés et ils étaient couverts de nombreuses blessures. L'âge des victimes ne semble pas avoir d'influence sur les cruautés qui leur sont infligées ; de jeunes enfants ont été trouvés, aussi atrocement mutilés que les adultes. Qui en est le responsable ? Ceci n'est pas clairement défini, mais le mot d'ordre sur la rivière est : "Restez éloigné de Wittgenstein."

Première vision

La première fois que les aventuriers se rendront à proximité de Château Wittgenstein (*Plan 1* et *Plan 16*), ils apercevront l'équipage d'une péniche en train de gesticuler pour attirer leur attention. La péniche se dirige droit sur eux et, quand elle sera suffisamment proche, les personnages se rendront compte que l'équipage a l'air effrayé. La péniche se placera bord à bord de leur bateau (à moins que les PJ ne l'en empêchent). Le capitaine, Gertrude Grolsch, leur parlera d'une voix haletante, avec un fort accent Wastelandais, pour les prévenir de rester loin du château.



« Ne vous approchez pas du château. C'est un endroit maléfique. Restez sur la rive Est. » Si les aventuriers demandent la raison de cet avertissement, elle leur montrera un paquet recouvert d'une bâche et les invitera à venir voir par eux-mêmes. Sous la bâche, se trouvent les restes d'un homme. Autrefois humain, il ressemble maintenant à un poisson boursouflé. Tous les personnages qui regardent le corps devront réussir un Test de *Sang-froid*, ou gagner 1D3 points de Folie et être envahis d'une envie pressante de vomir (un Test de **E** réussi leur évitera ce désagrément). Par endroits, la peau pend en lambeaux ; ailleurs elle a été entièrement enlevée. Le corps est tordu et cassé, et tous ses membres ont été brisés. Encore plus pénibles à regarder sont les excroissances durcies et roses sous les aisselles, ressemblant à d'horribles petits tentacules, un peu comme des suçoirs d'insecte.

Gertrude expliquera qu'ils ont découvert le corps, flottant au gré du courant, dans la matinée. Sans réaliser ce que c'était, ils l'ont repêché. Deux des hommes d'équipage sont alors tombés malades. Elle a décidé de remettre le corps aux autorités de Kemperbad, mais n'a pas grand espoir qu'elles puissent mettre un frein à ce qui se passe à Wittgenstein — la famille von Wittgenstein est protégée par une ancienne charte impériale obtenue durant le règne de l'Impératrice Margaritha (voir **LCI**, page 13). Gertrude apprendra également aux PJ qu'il y a eu de nombreux corps repêchés dans les parages ces derniers temps.

Après avoir averti les aventuriers, Gertrude et son équipage continueront leur route. Il est essentiel que les personnages ne s'arrêtent pas à Wittgendorf avant de s'être rendus dans les Collines Stériles. Si nécessaire, employez tous les moyens à votre disposition pour les en décourager. Insistez sur l'aspect sinistre du château et demandez-leur s'ils désirent vraiment ennuyer une famille de nobles sous la protection de l'Empereur ? N'en faites pas trop cependant, ou ils pourraient bien éviter de vouloir y remettre les pieds, et ceci définitivement !

La Famille von Wittgenstein

La famille von Wittgenstein possède cette Baronnie depuis les Ages Noirs. Elle a reçu la terre à titre de récompense de l'Impératrice Margaritha en 1979, en reconnaissance de certains "services touchant à la sécurité de la nation" ; la nature de ses services n'étant pas spécifiée. La Maison Wittgenstein s'était depuis longtemps distinguée, à Nuln, au service de l'Impératrice élue, celle-ci la récompensa en lui octroyant des terres confisquées à Oscar III de Talabheim, l'un des partisans déclarés du prétendant malheureux au trône impérial (voir **LCI**, 13).

La venue de la Pierre Distordante

Dagmar est retourné à Château Wittgenstein avec la météorite en 2402. Conscient de son potentiel dévastateur, il la plaça à l'intérieur d'un récipient spécial, doublé de plomb, qu'il cacha dans une pièce secrète sous la chapelle du château. Malheureusement, Dagmar ne vécut pas assez longtemps pour tirer profit de sa découverte. Son cousin Hermann (qui était peut-être déjà un peu dérangé), voyant que Dagmar était peu disposé à satisfaire sa curiosité concernant le

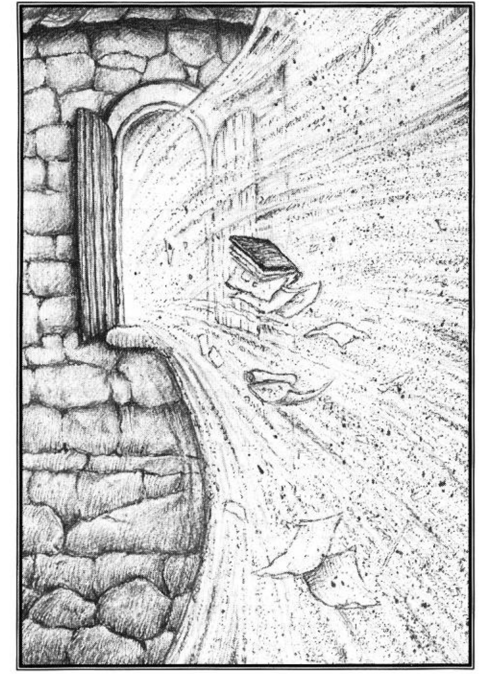
contenu d'une certaine malle, l'attaqua et l'étrangla au cours du repas dans la grande salle du château, pendant que le reste de la famille regardait la scène en silence, en oubliant le rôti du Festag. Il est inutile de le dire, l'histoire fut rapidement étouffée ; Hermann fut confiné dans une tour du château et laissé là, occupé à jouer avec sa collection de carillons. Mais la seule proximité de la Pierre Distordante était suffisante pour faire de lourds ravages dans un esprit comme celui d'Hermann, et, peu de temps après, il fut pris de cannibalisme — attaquant, massacrant et mangeant les serviteurs chargés de s'occuper de lui. Désespérée par tant d'horreur, sa famille le captura et l'enferma dans les cachots du château.

Malheureusement, l'existence du passage secret reliant les cellules à la pièce sous la chapelle avait été oubliée, et Hermann fut en mesure de l'utiliser pour approcher l'objet de son tourment. Ni son esprit, ni son corps ne purent résister à une exposition prolongée et, quelques mois plus tard, il mourut dans son cachot. La famille poussa un soupir de soulagement ; maintenant tout allait revenir à la normale. Mais ce ne fut pas le cas.

La Pierre resta au fond des cachots et, au fil des ans, son pouvoir s'infiltra au travers du château. La plupart des membres de la famille sont devenus fous, et les autres ont commencé à développer d'horribles mutations. Les mutants les plus difformes furent soit enfermés loin de là, soit tués dès la naissance. Mais la famille fut forcée de se retirer de la cour impériale. La peur que le bruit ne se répande qu'ils étaient une famille de mutants les contraignit à le faire. Les mariages arrangés furent rompus, et les jeunes nobles forcés de se marier à l'intérieur de leur propre famille. Certains prirent des serviteurs comme compagnons mais, comme personne ne pouvait quitter le château, ce nouvel apport génétique ne dura qu'un temps. Après 70 ans, les mutations et les cas de folie devinrent la règle.

La famille commença à décliner en nombre aussi bien qu'en puissance. Nombreux furent les enfants qui, étant si durement touchés, ne purent parvenir à l'adolescence.

Les autres développaient des mutations si terribles qu'ils devinrent une menace pour leur propre famille.



Aujourd'hui, la famille est conduite par Dame Ingrid qui, bien que saine en apparence, est certainement profondément dérangée. Sa fille Margritte également, qui a un air tout à fait normal, est bien loin de l'être. Tous les autres membres de la famille sont porteurs d'horribles mutations ; dans certains cas, la combinaison de mutations et de folie a produit des mutants déments et dangereux qui s'amusent au détriment des paysans sous leur protection.

L'apparence normale d'Ingrid et de sa fille leur a permis de quitter le château mais ni l'une, ni l'autre ne sont allées bien loin. Cinq ans auparavant, Margritte a découvert le journal de Dagmar, son arrière-arrière-grand-père, et a ainsi appris l'existence de la Pierre. Sans perdre de temps, elle la récupéra et commença à faire des expériences avec elle. En suivant les notes laissées par Dagmar, elle apprit seule la Nécromancie, et approche maintenant rapidement du moment où elle espère créer la créature suprême. Mais le Chaos suit d'étranges voies, et une tempête inattendue éparpilla de la poussière Distordante sur toute la Baronnie, et en fit l'un des lieux les plus abjects du Monde Connu, en dehors des Domaines du Chaos.

Pendant ce temps, les rapports des Wittgenstein avec la famille impériale leur ont permis d'éviter tout problème avec l'administration de L'Empire : la Baronnie de Wittgenstein est considérée comme une région pauvre où personne ne se rend sans avoir de bonnes raisons de le faire.

La Baronnie de Wittgenstein

Référez-vous au Plan 16

Une fois que les personnages auront découvert les restes du journal de Dagmar dans l'observatoire en ruines, il est probable qu'ils souhaiteront se diriger vers le château des Wittgenstein et le village de Wittgendorf.

La Baronnie de Wittgenstein était autrefois riche et fertile, réputée pour la qualité de ses vignobles et de ses récoltes de céréales. Toutefois, dans les années qui ont suivi le retour de Dagmar au château avec la météorite, la terre perdit toute sa vitalité. Les grappes se firent plus rares dans les vignes et les récoltes de céréales déclinèrent de façon dramatique. Les paysans acceptèrent ce changement avec résignation et survécurent comme ils purent. Mais au fil des ans, les choses allèrent de mal en pis. La Pierre Distordante, après être restée si longtemps enfermée dans un coffre doublé de plomb, fut découverte par Margritte Wittgenstein, la fille démente de la Baronne Ingrid, qui commença à expérimenter ses pouvoirs. Une nuit, une tempête soudaine s'abattit sur le château. Le vent s'en prit aux volets de la tour où Dame Margritte travaillait, et réussit à les ouvrir. Il s'engouffra dans la pièce et ramassa de grandes quantités de terre, en fait de la poussière de Pierre Distordante qui fut ainsi répandue sur toute la Baronnie, et pollua le sol et toutes les choses vivantes.

Les effets furent presque immédiats. Les récoltes moururent ou mutèrent dans les champs, et la proportion d'oiseaux mutants augmenta terriblement. De nombreux paysans décédèrent lors de l'hiver qui suivit, et les survivants se rendirent en masse au château pour mendier de l'aide. La plupart d'entre eux repartirent les mains vides, quant à ceux qui passèrent les portes, nul ne les revit jamais.

Les paysans qui restaient continuèrent à subsister pauvrement, à demi morts de faim, au milieu de leurs champs saccagés. Leur existence n'a jamais été facile, mais ils doivent maintenant se débrouiller entre les changements apportés par la poussière de la météorite et les cruautés qui leur sont infligées quotidiennement par les Wittgenstein.

Depuis la venue de la Pierre Distordante au château, tous ceux qui le pouvaient ont évité la Baronnie de Wittgenstein. Depuis la réduction des récoltes, il n'y a plus de céréales à vendre, et les marchands ont arrêté de se rendre au village. Comme la Pierre a lentement affecté tous les Wittgenstein, leur mauvaise réputation a découragé les derniers visiteurs. Récemment, des corps ont été repêchés dans le Reik, au Nord du château. Ces corps portaient la marque d'étranges mutations, sans parler des traces de torture et d'amputations. C'est pourquoi les gens du fleuve se tiennent éloignés des environs autant que possible.

Le village

Le village de Wittgendorf se trouve à un bon kilomètre de Château Wittgenstein, sur la rive Ouest du Reik. C'était autrefois une petite bourgade prospère, mais l'arrivée de la Pierre Distordante a engendré son déclin. La disposition du village est montrée sur le *Plan 17*.

La forêt

L'atmosphère dans la forêt avoisinante est oppressante ; les personnages apercevront des spécimens géants et déformés de papillons et de mites voler entre les arbres, et de grandes larves blanchâtres ramper sur le sol. Ils entendront constamment des bruits déconcertants provenant de toutes les directions ; les cris de créatures inconnues empliront l'air autour d'eux, mais ils ne verront rien. Tout ce qu'ils apercevront, ce sont des ombres étranges se déplaçant à l'extrême limite de leur champ de vision.

La nuit, les créatures de la forêt sortiront pour chasser et les aventuriers courront le risque de tomber sur des bandes de mutants ou d'hommes-bêtes qui pullulent dans la région. Aucun des villageois n'est jamais entré dans la forêt la nuit, et tous leur déconseilleront de le faire. Si les PJ s'aventurent dans les bois après la tombée de la nuit, référez-vous au paragraphe : *La nuit dans la forêt*.

Wittgendorf — Plan 17

L'appontement (emplacement 1) est rarement utilisé aujourd'hui, car les bateaux évitent le village et son sinistre château autant que possible. Le trafic routier est pratiquement inexistant ; peu de gens sont assez braves ou assez téméraires pour traverser les bois qui entourent le village. Ceux qui se rendent de Kemperbad à Nuln (et vice-versa) empruntent soit le fleuve, soit la route longeant la rive Est du Reik.

Bien qu'il soit encore habité, Wittgendorf a l'aspect d'une ville fantôme. Les rues sont envahies par la végétation et les détritus, et de nombreux bâtiments tombent en ruine. Des humains et des chiens à demi morts de faim errent dans les rues en quête de nourriture, s'attaquant fréquemment les uns les autres lorsqu'ils ne trouvent plus "d'aliments" morts.

La population actuelle comprend une trentaine de mendiants, à peu près le même nombre de paysans et d'ouvriers agricoles déprimés et léthargiques, et une douzaine de dégénérés qui se sont mis au cannibalisme.

Ces derniers ont fait du temple désaffecté de Sigmar (emplacement 4) leur repaire attitré. Les quelques villageois à qui il restait toute leur tête soit se sont réfugiés à Kemperbad ou à Nuln, soit ont formé une bande de hors-la-loi qui vit dans les bois, ou encore ont été emmenés au château pour servir de cobayes à l'une des nombreuses expériences de Dame Margritte. Tous les villageois, à l'exception du Médecin, Jean Rousseaux, vivent dans la peur du château et de ses occupants.

L'attitude des autochtones

Lorsque les aventuriers arriveront, les habitants seront très soupçonneux à leur égard, craignant que s'ils fourrent leur nez partout, cela ne fasse qu'attirer la colère des Wittgenstein sur le village.

La plupart des villageois connaissent les hors-la-loi de la forêt et les soutiennent, mais ils n'apprendront pas aux PJ leur existence avant que ces derniers n'aient montré leur intention de les aider.

S'ils sont questionnés sur le château et ses occupants, toutefois, les villageois préviendront les personnages d'en rester éloignés pour leur propre salut.

Vous devrez également vous rappeler que les chances de succès des PJ dans cette aventure seront largement augmentées s'ils ont au préalable entièrement exploré à la fois la maison du Médecin (emplacement 5) et le Temple de Sigmar (emplacement 4).

Les nécrophages

Les changements occasionnés par la tempête "Distordante" furent des plus horribles, et certains villageois, l'esprit ébranlé par les effets de la poussière du Chaos, ont commencé à déterrer les cadavres du cimetière pour s'en nourrir et survivre. Ces dégénérés vivent aujourd'hui dans le temple abandonné de Sigmar (emplacement 4), et se déplacent à l'extérieur de la ville via des passages souterrains à partir de cet ancien lieu sacré. Comme ils commencent à être à court de cadavres, ils se préparent à tuer et à dévorer les autres villageois.

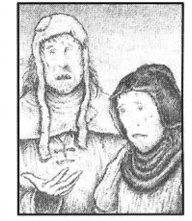
L'arrivée à Wittgendorf

1. L'appontement

Les personnages arrivant par le fleuve devront attacher leur bateau à l'appontement du village, car il n'y a pas d'autre endroit pour amarrer un navire sur cette partie rocheuse du Reik. L'appontement tombe en ruines, et il est encombré de cordes, de cabestans, d'ancres, de filets de pêche et autres rebuts du fleuve, tous plus vieux et pourris les uns que les autres. L'ancienne maison du passeur est aujourd'hui utilisée par la plupart des mendiants du village et, par conséquent, exhale des relents de mauvais alcool et de vomi. Un chemin serpente jusqu'au village.

Lorsque les aventuriers arriveront, et à moins qu'ils ne se méfient, ils seront rapidement entourés de mendiants, sortant en claudiquant de l'ancienne maison du passeur, ou descendant en boitillant le chemin qui conduit à l'appontement, pour se rassembler autour du bateau. Les mendiants tendront leurs mains sales et mendieront un peu d'argent ou de nourriture. Si les PJ leur donnent quoi que ce soit, ils commenceront à se battre entre eux, et ne s'arrêteront que si les aventuriers les chassent ou si l'un d'eux parvient à s'enfuir avec l'aumône. Les mendiants continueront à ennuyer les personnages tant qu'ils resteront dans le village. A tout moment, les PJ seront suivis par 2D6 mendiants.

Les mendiants de Wittgendorf



Ces 30 rebuts étaient autrefois de fières personnes qui vivaient au village ou dans les fermes avoisinantes. Les effets de la Pierre Distordante les ont spoliés de leurs moyens d'existence et la plupart sont atteints, à la fois physiquement et mentalement, par l'abus de l'alcool distillé par Jean Rousseaux (voir *Le tord-boyaux*). Les malformations physiques comprennent des membres atrophiés, ou manquants (les membres commençant à muter ont été amputés pour cacher les premiers signes de mutation), des difformités faciales telle l'absence de nez ou d'yeux, des dents trop longues, etc. Leur seul point commun est leur apparence repoussante ; tous portent des plaies purulentes et sentent la crasse et l'alcool à plusieurs mètres à la ronde.

Leurs guenilles puantes sont grouillantes de poux, et il y a 25% de risque qu'un personnage qui se tient à moins de 50 cm d'eux en soit infesté. Cette probabilité passe à 75% si un personnage touche un mendiant. Les personnages infestés de poux sont affligés de violentes démangeaisons (une pénalité de -10 sur leur *Initiative* et leur *Dextérité*, et de -20 sur leur *Sociabilité*).

Les mendiants continueront à suivre les aventuriers dans leurs déplacements, à moins que ces derniers ne se montrent fermes avec eux. S'ils sont attaqués, les mendiants fuiront pour revenir par la suite. Des rossées successives les maintiendront à distance respectable. Cependant, si un mendiant venait à être tué par les PJ, les autres rassembleraient tout leur courage et attaqueraient les "étrangers" comme un seul homme. Parler aux mendiants coûtera quelques pièces de monnaie, mais ne rapportera aucune information utile ; les PJ n'auront droit qu'à un discours décousu et aberrant.

Les mendiants se procurent leur tord-boyaux par Kurt Kurzmann,



le domestique de Jean Rousseaux (qui est le médecin et trafiquant d'alcool du village). Ce que personne ne sait (excepté Dame Margritte), c'est que le tord-boyaux contient de la poudre de Pierre Distordante qui aggrave la condition de ceux qui le boivent. Même Rousseaux croit que la poudre est une médecine chimique très rare. Les mendiants qui ne sont pas occupés à suivre les personnages sont vautrés devant les portes des maisons, en train de se saouler avec leur alcool.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	35	3	2	5	26	1	24	26	20	24	24	22

Compétences
Aucune. Ces gens sont descendus si bas dans la déchéance qu'ils ne possèdent plus aucune Compétence utile.

Possessions
Irrégulièrement réparties : béquilles, poussettes, bouteilles de tord-boyaux (de couleur bleue sale) ; Communes à tous : haillons, pas mal de puces.

Evénements

Durant le temps où les personnages resteront dans le village, ils seront les témoins, ou seront même impliqués, dans des événements forts étranges. Ces événements auront lieu à des moments bien précis au cours des investigations des aventuriers, comme il est précisé dans les descriptions qui suivent. Le cours de certains événements va dépendre des agissements des personnages, et c'est pourquoi plusieurs possibilités ont été incluses. Ces événements devraient être utilisés chaque fois que la situation l'exige.

Arrivée

a) La dame au teint pâle

Cet événement se produira dès que les personnages seront au bout du chemin reliant l'appontement au village. Une belle jeune femme, habillée de bleu très foncé et juchée sur un cheval blanc, est entourée de six gardes armés.

Les gardes portent les armoiries de la famille Wittgenstein sur leurs boucliers et leurs visages sont entièrement cachés par la visière de leurs casques. La jeune femme est Dame Margritte en train de superviser l'enlèvement d'un villageois.

Les personnages qui réussissent un Test de **Int** remarqueront l'air de famille qui existe entre la femme et les modèles des portraits dans le bureau de l'observatoire en ruines.

Les gardes et la femme à cheval sont entourés par un groupe de mendiants et d'autres villageois. Un mendiant gît sur le sol, un flot de sang jaillissant du moignon de son bras tranché.

Un jeune homme se débat vainement au milieu des gardes. En apercevant les aventuriers, il appellera à l'aide, avant d'être assommé par les gardes. Dame Margritte fixera froidement les aventuriers avant de regagner le château avec sa prise.

Si les aventuriers interviennent, ils devront se défaire des six gardes (voir page 65 pour les détails).

Notez que, à cause de l'horrible puanteur qu'ils exhalent, tout personnage à moins de 2 mètres d'un garde devra réussir un Test de **E**, ou combattre à -10 en **CC**. Dame Margritte (voir page 84 pour les détails) emploiera la magie pour aider ses gardes, mais fuira plutôt que de risquer sa propre vie.

Les villageois et les mendiants paniqueront et gêneront les aventuriers qui combattent (réduisant leurs scores de **I** de 10%, et permettant aux gardes qui le souhaitent de s'échapper).



b) Il y a un os quelque part

Pendant leur visite du village, les aventuriers verront un chien et un mendiant se disputer un os. A moins qu'ils ne lui prêtent main forte, le mendiant sera tué après trois Rounds, et l'animal s'enfuira dans les bois avec sa prise. Quelques Rounds après, d'autres chiens et mendiants se précipiteront pour se disputer le cadavre de l'homme. Cette fois-ci, les mendiants parviendront à repousser les chiens affamés et à transporter le corps dans la maison du passeur où ils le feront cuire avant de le manger.

Si les PJ aident le mendiant, il leur sera très reconnaissant et les remerciera avec profusion. Il se jetera au cou du personnage le plus proche (pensez aux poux !) avant de ramasser le chien et de se diriger vers le plus proche bâtiment. Il sera suivi par 6 autres mendiants, et ensemble ils feront cuire le chien avant de s'en repaître. Les joueurs n'obtiendront aucun renseignement utile de la part de ces mendiants, mais se verront offrir quelques bribes de leur repas !

c) L'observateur

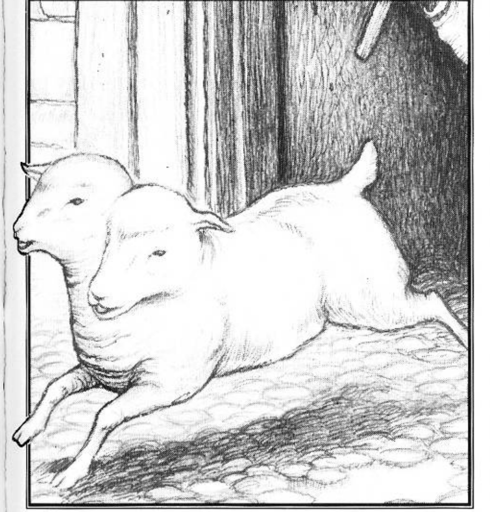
Si les aventuriers explorent le village, ils auront la sensation, pour peu qu'ils réussissent un Test de **Int** (à +10 avec *Sixième sens*), d'être surveillés par un homme bien habillé, comparativement aux autres. Il s'agit de Jean Rousseaux, le médecin du village, qui garde un œil sur les "nouveaux venus".

Si les PJ s'en approchent, il se présentera de lui-même, leur souhaitant la bienvenue au village et s'excusant de ne pas être venu à leur rencontre plus tôt. Tout en expliquant qu'il est fort occupé en ce moment « à soulager les souffrances de ces pauvres créatures », il demandera aux aventuriers de venir le voir chez lui le lendemain (voir page 55), puis prendra congé.

Deuxième jour

a) L'enfant dans le besoin

Les aventuriers seront accostés par Emrer, une jeune femme désespérée qui porte un bébé emmitouflé dans une couverture. Elle les suppliera d'aider sa petite fille qui est en train de mourir. Le remède du médecin du village est pire que le mal — tout ce que Jean Rousseaux lui a donné était cet horrible tord-boyaux qui n'a



fait qu'aggraver l'état du bébé. Son enfant refuse de manger et sa peau vire au vert pâle. Comme si cela ne suffisait pas, son mari est le jeune homme qui a été emmené au château par Dame Margritte peu de temps après l'arrivée des PJ (voir *La dame au teint pâle*, plus avant).

Si les aventuriers acceptent de l'aider, Emrer leur remettra sa fille. Quiconque regardera sous la couverture devra réussir un Test de *Sang-froid* ou gagner 1D4 points de Folie ; le bébé commence à se transformer en araignée. Huit jambes poilues partent de son torse qui est recouvert de fourrure verte. Il n'y a rien que les personnages puissent faire ; ce mutant ne survivra pas aux terribles effets de la Pierre Distordante et mourra au matin suivant.

b) Le mouton à deux têtes

Les personnages apercevront un étrange mouton à deux têtes pourchassé par un groupe de huit mendiants, clopinant sur leurs béquilles ou se propulsant sur divers petits chariots à roues. Ce mouton est l'une des nombreuses créatures mutantes qui vivent dans les environs et il est parfaitement inoffensif. Il parviendra à échapper aux mendiants et à se réfugier dans les bois.

c) La saisie

Le soir du deuxième jour, 20 gardes à cheval conduits par Kratz, le Sergent de la garde (voir page 66 pour des détails), se dirigeront jusqu'à l'appontement. Tandis que 8 d'entre eux monteront à bord du bateau des personnages, les 12 autres gardes menaceront les PJ avec leurs arbalètes. Kratz, de sa façon inimitable, ordonnera aux aventuriers de quitter leur bateau. « Descendez de ce bateau, tas de déchets purulents. Eloignez vos immondes carcasses de cet appontement, ou vous finirez dans le ventre des corbeaux. » S'il est questionné, Kratz répondra : « Ce bateau est saisi parce que vous ne vous êtes point rendus au château y payer votre droit de passage et la location de ce splendide appontement. » A ce trait d'esprit de leur supérieur, quelques gardes riront à grands éclats. « Aussi, si vous déguerpissez sans faire d'histoires, il ne vous arrivera rien. Naturellement, vous pouvez toujours servir de nourriture aux mendiants si vous préférez. » Les mendiants se mettront à s'exciter à cette dernière remarque et commenceront à avancer.

Kratz a inventé cette taxe d'amarrage et par conséquent n'acceptera aucune excuse. Les personnages n'auront pas d'autre choix que de se soumettre. Un refus de leur part ne serait pas très avisé.

Le bateau sera emmené jusqu'à la Porte de l'Eau qui dépend du château (voir page 64) et amarré à cet endroit.

Troisième jour

a) Trois verres et trois pailles

La fois suivante où les aventuriers se rendront à l'auberge (emplacement 2), trois gardes du château entreront et se dirigeront vers le comptoir. Tandis que les gardes jetteront un œil sur les occupants, les villageois présents se feront tout petits sur leurs sièges et auront une attitude totalement servile. Les gardes sont à la recherche des hors-la-loi qui ont attaqué leurs patrouilles. Ils commanderont trois boissons avant de dévisager l'assemblée d'un air menaçant. Ils ne retireront pas leur casque pour boire, mais sortiront chacun une paille.

Si quiconque tente de quitter la salle, il se fera durement interpeller : « Reste à ta place ! » Les gardes commenceront à proférer des menaces à l'encontre des clients puis demanderont où se cachent les hors-la-loi. Aucun des villageois ne dira quoi que ce soit, ce qui aura comme conséquence d'irriter les gardes au plus haut point ; l'un d'entre eux balancera son poing dans la figure du plus vieil autochtone, et le visage de ce dernier se mettra à saigner abondamment. Les gardes reposeront leur question, et de nouveau personne n'y répondra. « Puisque personne ne veut rien dire, le sort de ce vieillard vous rendra peut-être plus loquaces. » A moins qu'ils ne soient stoppés, les gardes emmèneront le vieil homme gémissant et le pendront à une branche d'arbre avant de lui trancher les poignets. Aucun des villageois ne tentera quoi que ce soit pour lui venir en aide.

Cette scène se répétera avec un autochtone différent chaque jour jusqu'à ce que les personnages interviennent.

Si les aventuriers passent à l'attaque à un moment donné, les gardes se défendront, mais chercheront à s'échapper une fois que l'un des leurs sera mis hors de combat (voir page 65 pour le Profil des gardes). Si les PJ prêtent main-forte au vieil homme ou à une autre victime, les villageois se montreront plus amicaux et une jeune fille, Hilda (voir plus loin), s'offrira de les conduire au camp des hors-la-loi. Rester au village par la suite serait une mauvaise idée, car Kratz, accompagné de 12 gardes, arrivera 2 heures après et tous commenceront une fouille systématique de chaque maison pour retrouver les personnages.

b) L'espion des hors-la-loi

Après un affrontement avec les gardes du château, les aventuriers seront abordés par Hilda, une jeune femme qui espionne dans le village pour le compte des hors-la-loi (voir page 60). Réalisant que les personnages vont probablement être pourchassés par les gardes, elle leur proposera de les conduire au campement des hors-la-loi (voir page 56).

Emplacements Fixes

2. L'auberge de L'Etoile Filante

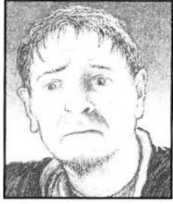
L'Etoile Filante était autrefois un établissement prospère, mais qui ne compte plus aujourd'hui qu'une poignée d'habitués et le propriétaire. Ils n'ont été que très peu affectés par la poussière Distordante.



Le propriétaire, Herbert Marcuse, et les clients éviteront autant que possible de parler avec les aventuriers, mais répondront à toutes les questions directes concernant le village et ses environs. Ils pourront donner les positions du vieux temple de Sigmar (emplacement 4) et de la maison du médecin (emplacement 5). Ils refuseront de parler du château ; chaque fois que celui-ci sera mentionné, ils trouveront subitement quelque chose d'important à faire ailleurs, comme astiquer un verre ou admirer une tache sur le rebord de la table.

Il y a encore des chambres disponibles à l'auberge si les aventuriers souhaitent s'y installer. Le couchage sent le moisi mais il est propre. Herbert leur apprendra qu'ils sont les premiers visiteurs depuis maintenant trois ans. Il lui reste de grandes réserves de bière, mais il n'a pas grand-chose à manger. Herbert fait durer ses réserves pour pouvoir nourrir tous ses clients. Il lui reste bien encore quelques poulets dans l'arrière-cour, mais ils ont tous deux têtes et trois pattes. Une fois cuits, ils auront un goût étrange, ainsi que les légumes aux couleurs bizarres qui les accompagnent.

Herbert Marcuse — Humain, Aubergiste



Herbert est le propriétaire de L'Etoile Filante depuis bientôt 20 ans. Toute sa famille a succombé peu de temps après la tempête Distordante, et il gère l'auberge tout seul.

Il reste très prudent à propos des événements dans le village, préférant ne pas y être impliqué de quelque manière que ce soit. Herbert est un individu très déprimé, et il ne s'en cache pas.

Il est au courant des tendances nécrophages de certains villageois mais n'en parlera pas. Il sera horrifié de découvrir que ces dégénérés ont pénétré dans sa cave par effraction !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	32	3	3	5	30	1	30	32	30	30	30	32

Age : 39 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Alphabétisation ; Evaluation ; Fermentation ; Résistance à l'alcool.

Possessions
Un chiffon pour astiquer les verres (son passe-temps favori) ; un manche de pioche (gourdin) caché sous le comptoir.

Les clients

Il y a généralement 2D6 villageois présents à l'auberge à tout moment. Ils éviteront de parler avec les aventuriers et seront très renfermés, passant leur temps à regarder fixement devant eux ou la table. Utilisez le Profil du *Campagnard* de **LCI** si nécessaire.

3. Le moulin

Hilda et son grand-père Hans vivent dans ce moulin à vent. La machinerie est en parfait état de marche, car Hans travaille dur pour l'entretenir (il possède même un stock de farine caché dans la cave). Si les PJ s'y présentent, ils ne seront pas les bienvenus, car Hans et Hilda craindront que leur présence n'attire l'attention des gardes.

4. Le temple de Sigmar

Le temple de Sigmar a été abandonné à la mort de son prêtre, tué mystérieusement il y a six mois de cela. Depuis cette date, le temple a été annexé par certains villageois qui se sont mis à développer des tendances nécrophages. Si les PJ se renseignent dans le village à propos du temple et de son prêtre, ils se heurteront à un mutisme effrayé ou à des excuses marmonnées du genre : « mes affaires m'attendent ». Seul Rousseaux répondra à leurs questions directes, expliquant que le prêtre a trouvé la mort dans des circonstances

étranges : « une pointe décorative s'est décrochée du toit du temple lors d'une tempête soudaine, et l'a proprement embroché alors qu'il courait se mettre à l'abri. »

Le temple contient des informations qui devraient aider les aventuriers à comprendre ce qui se passe dans la Baronnie. Vous devrez faire de votre mieux pour éveiller leur curiosité et les encourager à l'explorer de fond en comble.

Pénétrer dans le temple

Durant la journée, il n'y aura aucune trace des nécrophages dans toutes les zones situées à la surface. Sous terre, en revanche, il y a 25% de probabilités par Tour de jeu passé dans les cryptes, le mausolée ou les souterrains de rencontrer 1D4 +1 de ces "goules".

La nuit, ce pourcentage passe à 40%, et il y a également 25% de probabilités que les aventuriers croisent 1D4 +1 de ces créatures dans les zones du temple qui ne sont pas décrites comme "évitées par les nécrophages".

a. Entrée

Cette antichambre ne contient qu'un tronc d'église en bois, éventré et vide. Les fresques sur les murs dépeignent des scènes célèbres de la Légende de Sigmar (voir les illustrations de **LCI**).

b. Temple

Cette zone est évitée par les nécrophages, qui ne peuvent supporter l'aura qui se dégage de cette salle consacrée (le temple est bâti sur un ancien lieu saint). Un grand autel est édifié au sommet d'une estrade à l'extrémité Sud-Est de la salle (faisant face à Caraz-a-Carak), derrière lequel trône une magnifique statue de Sigmar.

La main droite du Dieu est levée comme s'il bénissait l'assistance, mais il s'agit en fait d'un levier adroitement dissimulé.

Si le bras droit de la statue est abaissé, l'autel descendra silencieusement dans le sol pour permettre l'accès aux cryptes en dessous.

Il remontera si le bras est actionné dans l'autre sens. A chaque extrémité de l'estrade se trouvent deux lanternes magiques sur pied. Celles-ci ne peuvent être éteintes, à moins d'être retirées du temple, auquel cas elles ne pourront être rallumées qu'après y avoir été ramenées.

Les villageois nécrophages



Devenus fous à cause des effets de la Pierre Distordante, ces villageois se sont mis à manger des cadavres pour pouvoir survivre.

Ils vivent dans le temple abandonné de Sigmar et disposent d'un réseau de souterrains les reliant au village.

Les villageois nécrophages sont si sales et si échevelés que l'on ne peut les distinguer des mendiants. Ils préfèrent une existence nocturne, toutefois, et utilisent les passages souterrains pour se déplacer dans le village durant la journée.

Ayant dévoré la plupart des cadavres des cryptes et du cimetière, ils s'apprêtent maintenant à s'en prendre à leurs compatriotes — en commençant par les occupants de L'Etoile Filante (emplacement 2, plus avant).

Leur humanité s'est peu à peu dégradée, du fait de leur existence bestiale, bien qu'ils n'aient consommé que très peu de tord-boyaux et que leur condition physique soit intacte, en comparaison des mendiants. Ils ont pourtant honte de leur "maladie" et tenteront de tuer quiconque surprendra leur terrible secret.

Lorsque ces créatures apercevront pour la première fois les aventuriers dans le temple, ceux-ci seront pris pour des émissaires du château.

Les nécrophages ne les attaqueront pas, mais amorceront la conversation en protestant qu'ils "ne peuvent leur donner plus de nourriture" (ils parlent de cadavres, bien sûr).

Si et lorsqu'il deviendra évident que les PJ n'ont aucun lien avec le château, les nécrophages pourront être convaincus (par un Test de **Soc** réussi) d'expliquer que Dame Margritte a déjà monté plusieurs expéditions pour récupérer les cadavres du cimetière et du mausolée. "Elle prend notre nourriture... aussi...", ajoutera l'un d'entre eux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	5	30	1	30	10	22	40	40	10

Compétences : Aucune.

Possessions
Les nécrophages sont en haillons et armés de gourdins ou de grands os.

Le plafond voûté est magnifiquement décoré avec une inscription travaillée en *Classique* (*Langage secret*). Tous les personnages possédant la Compétence pourront la comprendre sur un Test de **Int** réussi. Cette inscription est une sorte de version résumée de l'historique du temple. Elle raconte comment il a été fondé sur le site de l'une des légendaires batailles de Sigmar, durant le règne de Boris II (les PJ compétents en *Histoire* peuvent lire ce qui concerne Boris l'Incompétent dans **LCI**, page 11-13). Elle rend hommage au rôle tenu par un Templier du nom de Siegfried von Kesselring, qui a apparemment défendu le temple, nouvellement construit, contre une attaque d'Hommes-bêtes conduite par un Guerrier du Chaos. Avec l'aide de Barrakul, son épée magique, il fut capable de contenir les assauts répétés de ces créatures jusqu'à l'arrivée des renforts. Malheureusement, il fut mortellement blessé au cours de l'attaque ; son corps fut enseveli, avec son épée, dans une crypte du temple par le Grand Théogone lui-même.

Il y a une grande clé (pour l'emplacement D) sur l'autel, à côté d'un livre recouvert de cuir, ouvert sur un chapitre qui décrit la légende de Sigmar (vous devrez paraphraser la légende de **LCI**, pages 10 - 11, en termes suffisamment grandiloquents). Le personnage qui examinera le livre s'apercevra qu'il repose sur un ancien morceau de parchemin. Le parchemin est écrit en *Magikane* (*Langue hermétique*) et décrit la partie de la légende qui prédit le retour de Sigmar pour sauver L'Empire dans ses heures les plus noires (donnez le *Document 14* au joueur qui le trouve) :

Et tous ceux qui vénèrent le Chaos trembleront et perdront espoir :
Quand les Nains retourneront à Zaigon et qu'une comète à deux queues remplira le ciel.
Si les Portes du Chaos sont ouvertes, les hordes de mutants périront !
Au milieu d'une multitude de frères en guerre, une seule bannière se déploiera.
Rassemblant l'Homme et le Nain à sa suite pour la bataille ultime !

Si le joueur lit ceci avec un ton autre que celui du mépris ou de la dérision, son personnage recevra une Grâce Divine. Les lanternes faibliront puis se mettront à briller intensément ; enfin les yeux de la statue sembleront scintiller d'une lueur de vie et d'intelligence. Le personnage entendra une voix qui dira : « Cette heure est bientôt proche. Seras-tu prêt ? »

Si le personnage ne répond rien, ou répond par la négative, la vision s'évanouira. Sinon, la voix continuera : « Je te ferai un signe. Va maintenant, et trouve la source de Chaos qui dénature mes terres. » Les lanternes faibliront pour rebriller de nouveau, et la statue semblera normale. Le personnage concerné sera guéri de *toutes* ses blessures, et gagnera un +10 à tous ses Tests de *Peur* pour les prochaines 24 heures.

La Grâce Divine peut être reçue (*une fois seulement*) par tous les personnages qui lisent le parchemin, pourvu que l'incantation soit répétée avec conviction. Ceux qui le font en doutant ou en se moquant ne recevront jamais la Grâce.

c. Chambre du Prêtre

Cette pièce était autrefois équipée simplement avec un lit de camp, un coffre pour les vêtements et autres, ainsi qu'une étagère pour les objets religieux (chapelets, etc.). Elle est actuellement dans un état lamentable. Les nécrophages ont tout mis sens dessus-dessous et ont apparemment essayé d'y mettre le feu, mais sans succès (un vent mystérieux a ouvert la fenêtre et contrarié tous leurs efforts).

d. Salle des archives

Cette pièce est *verrouillée magiquement*, et ne peut être que défoncée (R 5 ; D 15), ou ouverte grâce à la clé de l'autel (voir emplacement B, ci-avant). Les nécrophages ont commencé à s'attaquer à la porte, mais ont abandonné avant de lui infliger des dommages sérieux.

Un fois à l'intérieur, il paraîtra évident que cette pièce servait à la fois de bibliothèque du temple et de bureau pour le prêtre. Il y a un grand bureau muni de tout le matériel nécessaire pour enluminer les manuscrits, et de nombreuses étagères sur lesquelles sont disposés des parchemins et des livres, qui ne semblent d'ailleurs pas être rangés dans un ordre défini. Ici sont entreposées toutes les archives de Wittgendorf : récoltes, naissances, décès, mariages, etc. Les personnages qui savent lire découvriront l'un des indices suivants pour chaque heure passée à fouiller dans les archives (les Clercs et les Initiés de Sigmar mettront moitié moins de temps) :

— Jusqu'à environ une centaine d'années, la région produisait des récoltes en abondance et était réputée pour la qualité de ses vins.

— Le frère du Baron de l'époque était un astronome renommé (et suspecté de faire des recherches en sorcellerie). Ce Dagmar von Wittgenstein a disparu pendant un moment, lors d'une expédition dans les Collines Stériles. Il est revenu seul, avec un grand coffre doublé de plomb.

— Les récoltes suivantes furent un désastre. Les céréales ne poussaient plus et le vin des meilleures vignes devenait aigre. A chaque nouvelle année, les choses empiraient. Les paysans commencèrent à quitter la région, tandis que ceux qui restaient mouraient lentement de faim.

— Deux années auparavant, une tempête aussi terrible que surnaturelle s'est abattue sur le château. Il n'y avait pas de pluie, juste une bourrasque hurlante et des éclairs silencieux qui semblaient bondir du château jusqu'au ciel. Elle a été suivie par une semaine d'averses boueuses sur toute la région.

— A partir de cette époque, les quelques récoltes qui poussaient étaient des plants tordus et décolorés ; même l'herbe et les arbres s'étiolaient. Les animaux et les gens commencèrent aussi à changer. Il y a des enregistrements de cas de bétail à deux têtes, de moutons verts, et de toutes sortes de maladies parmi les paysans.

La dernière inscription date de six mois en arrière.

e. Cuisine et débarras

Entièrement équipée de tout ce que l'on peut trouver dans une cuisine Reiklandaise, cette pièce est aujourd'hui dans un désordre inextricable. Les armoires ont été mises à sac et la vaisselle brisée. Si les aventuriers ne rencontrent pas de nécrophages dans cette pièce, ils dérangeront un groupe de rats en train de ronger une pile d'os dans un coin. Les rats ne seront pas agressifs et fuiront si les personnages approchent. Les personnages qui ont eu des antécédents dans la médecine (Herboristes, Estudiant en médecine, etc.) peuvent faire un Test de **Int** pour identifier les ossements comme étant ceux d'êtres humains.

f. Grande salle

C'est dans cette salle que les corps étaient préparés avant d'être ensevelis. Elle est aujourd'hui également dans un état déplorable. Il y a une grande table au milieu de la salle, et plusieurs récipients et robes gisent cassés ou déchirées à même le sol. Il n'y a aucun objet de valeur à trouver.



g. Cryptes

Les cryptes sont sombres, humides et lugubres. Les personnages Humains auront besoin de disposer d'une source de lumière pour arriver à distinguer quelque chose. Toutes les niches (excepté une — voir plus loin) qui abritaient autrefois les corps de membres locaux du culte (prêtres et autres), ont été profanées et leurs occupants dévorés par les nécrophages. Des ossements rongés jusqu'à la moelle jonchent le sol, et un tunnel a récemment été creusé derrière l'une des cryptes (voir *Plan 18*). Il conduit au réseau de souterrains qui passent sous le village.

La seule niche intacte porte une plaque qui peut encore se lire facilement, en dépit de son âge — "Ici gît le corps de Siegfried von Kesselring, fidèle serviteur de Sigmar. Templier honoré et homme de courage, puisse son âme trouver la paix à jamais."

Les personnages qui ont reçu la Grâce de Sigmar dans le temple (emplacement B, plus avant) verront la plaque luire étrangement. L'ouverture de la niche révélera le squelette d'un chevalier, paré d'une armure de plate rouillée (et inutile). Le squelette serre sur sa poitrine une épée longue et brillante, dans un fourreau incrusté de gemmes qui, bien qu'il soit en cuir, semble avoir été ignoré par les ravages du temps. Quiconque tentera de sortir l'épée de son fourreau devra d'abord réussir un Test de **FM**. Si le Test est réussi, le personnage pourra tirer l'épée et s'en servir, sinon il ne sera même pas capable de la sortir de sa gaine. L'épée est en parfait état — tranchante et brillante. Son nom : "Barrakul" (qui signifie "Espoir des montagnes") est inscrit en runes naines sur la lame. Lorsque elle est utilisée en combat, la lame semble miroiter — une seconde elle est visible, la seconde d'après elle disparaît — et seules les runes restent toujours visibles, brillant d'une lumière rouge. L'épée possède une lame "Dimensionnelle" et toutes les armures non-magiques sont sans effet contre elle (aucune protection d'armure et de bouclier n'est prise en compte lors du calcul des dommages infligés par cette



épée). Cependant, étant une lame forgée par les Nains, son porteur a une pénalité de -20 au **CC** et de -2 aux dégâts quand il l'utilise contre des membres de cette Race.

h. Cimetière et mausolée

Après les cryptes, le passage monte doucement pour finir sur une volée de marches conduisant à une porte en bois. Derrière la porte se trouve le mausolée où les notables de Wittgendorf ont été enterrés. Leurs sarcophages décorés ont tous été profanés, et leurs corps ont disparu.

A l'extérieur, le cimetière est continuellement recouvert d'une brume qui ne s'éclaircit jamais, même pendant la journée. La grande majorité des tombes ont été ouvertes. La plupart des cadavres qu'elles abritaient ont été dévorés par les nécrophages, les autres ont été pris par Dame Margritte pour ses expériences.

5. La maison du médecin

Le rapport qui existe entre Rousseaux et Dame Margritte est la clé qui permet de comprendre ce qui se passe au village. Le médecin fait de son mieux pour avoir l'air d'un bienfaiteur désintéressé aux yeux des paysans affligés, mais la vérité est tout autre. Pour apprendre cette vérité, les aventuriers ne devront pas se contenter de discuter avec Rousseaux, mais ils devront également fouiller sa maison et sa cave. Le médecin, qui s'est rendu au château pour y faire son rapport, va essayer entre-temps d'arranger un dîner où les PJ pourront rencontrer Dame Margritte. Les plats seront cependant drogués...

La maison est bien entretenue, une des rares qui n'ait pas l'air délabré. Rousseaux vit ici avec sa gouvernante, Frau Blucher, et son imbécile d'assistant, Kurt Kurzmann. Si les personnages surveillent la maison, ils verront des mendiants entrer dans la cour (emplacement I) tout au long de la journée. Ces mêmes mendiants pourront être vus quittant la maison, quelques minutes après leur entrée, serrant une bouteille bleue pleine de tord-boyaux contre leur sein.

En arrivant à la maison, les personnages seront reçus par Frau Blucher, la gouvernante du médecin. C'est une femme très petite et assez âgée, qui souffre de myopie et qui est un peu dure d'oreille. Elle scrutera les PJ d'un air interrogateur, ne parvenant à comprendre que ce qu'on lui crie ; une fois qu'elle aura compris, elle conduira les personnages dans le cabinet de consultation (emplacement C) où se trouve Jean Rousseaux. Si elle est attaquée ou menacée, Frau Blucher s'évanouira de frayeur.

a. Hall d'entrée

Il y a un banc en bois contre le mur de droite, pour les patients qui ont des difficultés à rester debout. Frau Blucher a l'habitude de demander aux patients et aux visiteurs de laisser leurs manteaux et leurs pardessus ici.

b. Salle à manger et cuisine

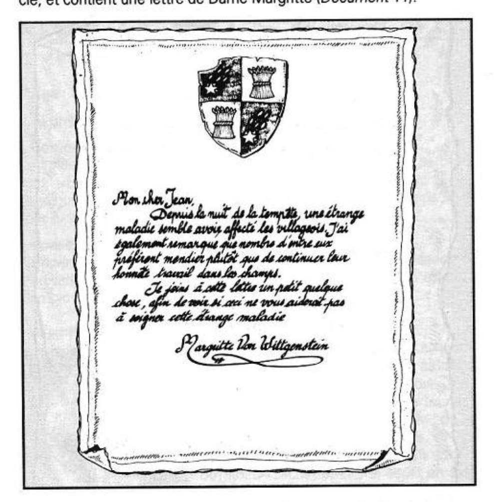
Ces deux pièces sont celles où Frau Blucher passe le plus clair de son temps, quand elle n'est pas occupée à nettoyer la maison. Il n'y a rien d'inhabituel à l'intérieur. Les placards de la cuisine sont pratiquement vides excepté du pain rassis et quelques maigres aliments.

c. Cabinet de consultation

C'est l'endroit où Frau Blucher conduira les personnages pour voir Jean Rousseaux. A leur première visite, Rousseaux sera occupé à la cave et ne remontera pas avant 5 bonnes minutes. Durant ce temps, les aventuriers seront laissés seuls.

Rousseaux reçoit ses patients dans cette pièce et elle a été décorée dans le but de leur inspirer confiance. Il y a un bureau, quatre chaises, un divan, une armoire murale et un banc. Un squelette est suspendu à une armature en fer dans un coin de la salle.

Sur le bureau, se trouvent de l'encre, du sable, une plume et des feuilles de parchemin vierges. Le tiroir du meuble n'est pas fermé à clé, et contient une lettre de Dame Margritte (*Document 11*).



Mon cher Jean,

Depuis la nuit de la tempête, une étrange maladie semble avoir affecté les villageois. J'ai également remarqué que nombre d'entre eux préfèrent mendier plutôt que de continuer leur honnête travail dans les champs.

Je joins à cette lettre un petit quelque chose, afin de voir si ceci ne vous aiderait pas à soigner cette étrange maladie

Margritte Von Wittgenstein

Il y a un parchemin encadré, suspendu au mur derrière le bureau, qui déclare que Jean Rousseaux est diplômé du Département de Médecine de l'Université de Quenelles. C'est un faux, mais rien dans sa confection ne le laisse supposer.

L'armoire n'est pas fermée à clé et contient de nombreuses bouteilles remplies de liquides et de poudres colorés. Il y a également une bouteille en verre bleu, sans étiquette (voir *Le tord-boyaux*, page 58), et une jarre en terre abritant 5 Sangsues du Chaos. Sur un banc, à côté de l'armoire, sont alignés des instruments de chirurgie et diverses aides au diagnostic.

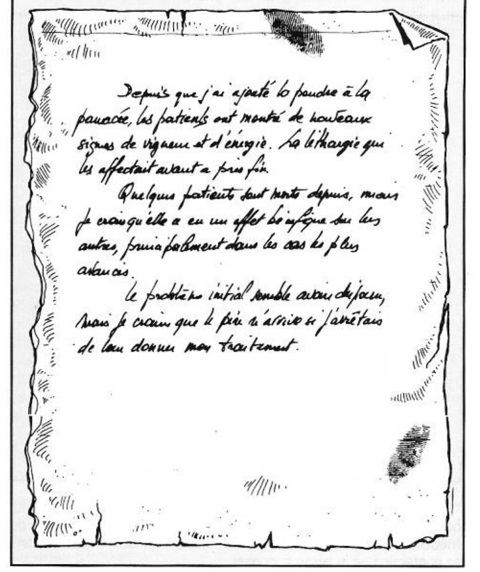
Sangsues du Chaos : Ces sangsues ont été affectées par la Pierre Distordante et sont maintenant de couleurs très vives. Elles présentent une mâchoire très développée et leur tête rappelle celle d'un être humain. S'il est forcé de se battre, Rousseaux lancera la jarre de sangsues sur le personnage le plus proche (à moins de 2 mètres de distance dans tous les cas). Si le lancer est réussi, la victime recevra 1D4 +1 sangsues qui se mettront aussitôt à percer et fouiller la peau du personnage. Elles ne feront pas de dommages jusqu'au second Round (et les suivants), où elles infligeront automatiquement 1 point de dégât par Round. Les sangsues ne peuvent être que brûlées ou extraites à l'aide d'une dague.

Extraire ou brûler ces charmantes bestioles infligera à la victime les dommages normaux, à moins que l'opération ne soit accomplie par un personnage compétent en *Chirurgie*.

d. Cabinet de travail

Rousseaux emploie cette pièce à la fois comme un cabinet de travail et comme une salle de séjour. Ses invités occasionnels sont reçus ici. Si les aventuriers restent polis à son égard, et réussissent un Test de **Soc**, Rousseaux les invitera à les suivre dans son cabinet pour déguster un verre de liqueur bretonnienne. S'il est interrogé au sujet de cette liqueur, Rousseaux répondra qu'il l'a ramenée avec lui de son pays ; mais quiconque possédant *Alphabétisation* et examinant la bouteille réalisera que celle-ci n'a qu'un an d'âge. Si les personnages insistent, le médecin confessera qu'il s'agit d'un cadeau de Dame Margritte von Wittgenstein.

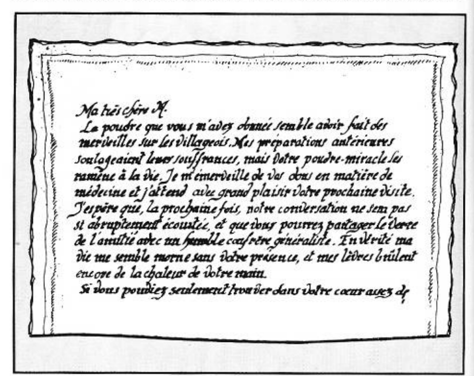
Le cabinet contient un meuble-bibliothèque, un bureau fermé à clé (DS 10%), un canapé et trois fauteuils. Comme cette pièce se trouve juste sous la chambre de Rousseaux, n'oubliez pas de faire un Test d'*Ecoute* pour le médecin si les aventuriers pénètrent dans cette pièce de nuit et par effraction et fracturent le bureau. S'il entend du bruit, Rousseaux viendra aux nouvelles. A l'intérieur du bureau, les PJ trouveront du matériel pour écrire plus un cahier contenant des notes du médecin sur la Pierre Distordante (*Document 12*). Il y a également une lettre inachevée adressée à Dame Margritte (*Document 13*), et une cassette fermée à clé (DS 25%) contenant une chevalière (portant les armoiries des Wittgenstein, valeur : 100 CO) et 343 CO, 24/12.



Depuis que j'ai ajouté la poudre à la panacée, les patients ont montré de nouveaux signes de vigueur et d'énergie. La léthargie qui les affectait avant a pris fin.

Quelques patients sont morts depuis, mais je crains qu'elle a eu un effet bénéfique sur les autres, principalement dans les cas les plus avancés.

Le problème initial semble avoir disparu, mais je crains que le pire n'arrive si j'arrêtais de leur donner mon traitement.



Ma très chère M.

La poudre que vous m'avez donnée semble avoir fait des merveilles sur les villageois. Mes préparations antérieures soulageaient leurs souffrances, mais votre poudre-miracle les ramène à la vie. Je m'émerveille de vos dons en matière de médecine et j'attend avec grand plaisir votre prochaine visite. J'espère que, la prochaine fois, notre conversation ne sera pas si abruptement écourtée, et que vous pourrez partager le verre de l'amitié avec un humble confrère généraliste. En vérité ma vie me semble morne sans votre présence, et mes lèvres brûlent encore de la chaleur de votre main.

Si vous pouviez seulement trouver dans votre coeur assez de

La bibliothèque contient divers traités de médecine, vestiges des études de Rousseaux, et dissimule l'entrée de la cave. Une *Recherche* réussie révélera un loquet qui, s'il est actionné, fera basculer le meuble et dévoilera un escalier. L'ouverture de la bibliothèque amènera des relents de pourriture en provenance de la cave.

e. Cave

Une volée de marches en bois branlantes conduit jusqu'à une cave obscure. C'est ici que Rousseaux mélange la poudre de Pierre Distordante avec les autres ingrédients de son "tord-boyaux" qu'il appelle panacée. L'odeur forte de pourriture provient d'une masse noire et bourdonnante gisant sur un banc contre le mur du fond. Au milieu de la pièce se trouve une grande table sur laquelle sont disposés en désordre plusieurs flacons et autres récipients. Une porte en bois fermée à clé (DS 10%) conduit au réseau souterrain des nécrophages sous le village.

Si les personnages se dirigent vers la masse noire bourdonnante sur le banc, des centaines de grosses mouches s'en envoleront, dévoilant un corps humain en état de décomposition plus qu'avancée. Les mouches sont inoffensives et retourneront sur le cadavre après quelques minutes. Le corps en décomposition possédait autrefois quatre bras, mais ceux-ci ont été tronçonnés ; leurs os et une scie chirurgicale pourront être trouvés dans un seau sous le banc. Rousseaux a un certain goût pour la chair humaine, et il s'est arrangé avec les nécrophages pour qu'ils lui apportent des corps du cimetière.

Sur la table, les PJ pourront trouver une balance et tous ses accessoires, un compte-gouttes et un assortiment de flacons contenant du liquide et de la poudre de toutes les couleurs. Il y a également une grande jarre qui contient près de 5 litres de tord-boyaux, un tuyau en caoutchouc, un entonnoir et un stock de bouteilles bleues et vides.

L'un des flacons renferme une petite quantité de poussière noire, qui est en fait de la Pierre Distordante réduite en poudre. Si le couvercle est ôté, la poussière commencera à tournoyer et à s'agglutiner en un amas palpitant et noir qui aura vaguement les traits d'un visage humain. Si le couvercle n'est pas refermé immédiatement, la masse noire s'étirera par l'ouverture et bondira sur le cadavre, faisant s'envoler des centaines de mouches mécontentes. Quand les mouches se seront réinstallées, les personnages pourront observer que le cadavre est maintenant assis sur le banc, et que des appendices visqueux et noirs ont poussé sur son corps. Les vrilles frapperont les PJ situés à moins de 2 mètres du cadavre (**CC** 33 ; **F** 3). S'il n'est pas molesté, le cadavre ignorera les personnages, se lèvera, fracassera la porte et pénétrera dans les souterrains des nécrophages. Si les personnages le suivent, il les conduira jusqu'à la sortie donnant dans le cimetière. A partir de là, il se dirigera vers le château, dans lequel il entrera par l'entrée secrète (voir page 62).

Au lieu d'ouvrir le récipient ici, les aventuriers peuvent décider de le prendre avec eux et de l'ouvrir plus tard. La poussière se comportera alors de manière similaire — en animant le cadavre le plus proche, que celui-ci soit humain, monstre ou animal. S'il n'y a pas de cadavre à proximité, elle tentera de s'emparer du personnage qui a ouvert le flacon, dardant deux vrilles noires, à l'aspect maléfique, à travers celui-ci. Un Test réussi de **I** permettra au personnage de les éviter, laissant échapper le flacon au cours de l'opération. Echouer à ce Test occasionnera au personnage concerné un Toucher de **F**3 par Round, jusqu'à la mort. Les vrilles pourront être décrochées par un autre personnage qui réussit un Test de **F**. Si les vrilles sont décrochées, ou que le récipient est lâché, l'amas de poussière distordante s'évanouira dans l'air et disparaîtra totalement.

f-h. Chambres à coucher

Ces pièces sont celles où dorment Rousseaux (f), Frau Blucher (g) et Kurt (h).

Un portrait en miniature de Dame Margritte est accroché au-dessus du lit du médecin. Sur sa table de toilette, il y a un pot contenant une pommade blanche et un autre renfermant de la poudre de même couleur. Rousseaux utilise ces substances pour traiter sa peau qui pèle atrocement.

i. Cour intérieure

La cour est entourée par une clôture en bois de 1 m 50 de hauteur. Durant la journée, la porte extérieure n'est pas fermée, et les mendiants entrent et sortent par cette issue. La nuit, elle est fermée à clé (DS 10%).

j. Distillerie

La distillerie est une petite construction en bois qui abrite l'alambic de Rousseaux. Durant le jour, elle est gardée par Kurt Kurzmann (voir plus loin), et la nuit elle est fermée à clé (DS 10%). Les étagères sont garnies de bouteilles bleues remplies de tord-boyaux, et de nombreuses bouteilles vides sont disposées en tas dans un coin de la pièce. Quiconque regardera sous ce tas trouvera une trappe donnant accès aux souterrains des nécrophages.

L'alambic est constitué de vieux tuyaux en cuivre, et littéralement incrusté de crasse. Le robinet est recouvert d'une moisissure noire et, après y avoir regardé de plus près, les PJ noteront la présence de petites vrilles tordues qui en sortent. Elles sont inoffensives à moins qu'elles ne restent en contact avec la peau pendant plus d'une heure, auquel cas les mains du personnage concerné se tétaniseront et s'atrophieront graduellement pour se transformer lentement en une matière qui rappelle le bois (-20 en **Dex**).

Un seau, près de l'appareil, est rempli d'une espèce de matière violette et épaisse qui bouillonne doucement. Ce sont des baies écrasées de genévrier en train de fermenter, mais vous devriez décrire ceci comme quelque chose de potentiellement dangereux pour les aventuriers.

Il n'y a pas de traces de Pierre Distordante dans cette pièce, excepté sur le robinet de l'alambic, car Rousseaux n'a pas assez confiance en Kurt pour le laisser manipuler sa précieuse poudre.

Jean Rousseaux — Humain, Charlatan



Jean Rousseaux est originaire de Bretonnie. Après avoir entamé une carrière d'Estudiant en médecine, il décréta qu'il se ferait bien plus d'argent comme Charlatan, et a voyagé à travers tout L'Empire avant de s'installer à Wittgendorf, il y a dix ans de cela.

Il s'est institué tout seul médecin du village, vendant aux villageois des mixtures inefficaces mais dont ils devinrent vite dépendants (le tord-boyaux), censées les guérir de tous leurs maux. En utilisant aux mieux les compétences apprises en tant qu'Estudiant, Rousseaux a pu guérir les maladies bénignes, détournant ainsi les soupçons sur ses activités.

Suite aux effets de la Pierre Distordante sur le village, Rousseaux a cessé d'utiliser ses Compétences de médecin, se contentant juste d'utiliser Kurt pour vendre ou distribuer sa "panacée" aux paysans. Il est amoureux de Dame Margritte et satisfait ses moindres désirs. Elle lui a remis de la Pierre Distordante en poudre qu'il s'est empressé d'ajouter à son tord-boyaux. Il en a contrôlé les effets et les a transmis à Dame Margritte, mais ne sait pas qu'il s'agit de Pierre Distordante et serait indigné au plus haut point s'il l'apprenait.

Suite à la pénurie de nourriture causée par la tempête de poussière "Distordante", Rousseaux s'est mis à manger des cadavres. Il y en a un dans sa cave mais, s'il est découvert, le médecin clamera à qui veut l'entendre qu'il ne s'agit que d'expériences à but strictement scientifique.

Rousseaux a été lui-même affecté par la Pierre Distordante : son contact quotidien a commencé à le faire peler, et il s'enduit le visage avec de la poudre blanche pour dissimuler cette pelade disgracieuse. Sans son maquillage, Rousseaux a réellement un aspect hideux ; si un personnage est amené à voir son véritable visage (la nuit, notamment), il devra réussir un Test de **FM**, ou gagner 1 point de Folie. Le médecin a de l'embonpoint et ses vêtements ne sont pas seulement un peu trop étroits, mais sont aussi recouvert de tabac à priser, qu'il inhale presque continuellement. En sa qualité d'espion "officieux" de Dame Margritte, Rousseaux considérera les aventuriers avec grand intérêt dès leur arrivée au village. Il sera très amical s'il est abordé, et prétendra que les mendiants sont les résultats inévitables de rapports consanguins dans une communauté aussi isolée. Il les aide du mieux qu'il peut, mais même ses aptitudes sont impuissantes ici. Il parle avec grand respect de la famille Wittgenstein, et tentera d'arranger un repas en sa maison pour que les aventuriers puissent rencontrer Dame Margritte (voir page 84). Si les PJ montrent un quelconque intérêt pour le château ou pour les Wittgenstein, Rousseaux leur suggérera de venir dîner le lendemain au soir, afin qu'ils puissent rencontrer Dame Margritte par eux-mêmes.

Il ne parlera pas de l'origine du tord-boyaux des mendiants, mais ne niera pas ses activités si elles lui sont présentées avec suffisamment d'assurance. « Je fais tout mon possible pour les aider. Ceci allège leurs souffrances et leur rend la vie plus paisible. » Si les personnages émettent quelques réserves à ce sujet, il fera remarquer, sur un ton très pédant, qu'en tant que diplômé des plus grandes académies de médecine de Bretonnie, il pense savoir ce qui est le mieux pour ses patients.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	.40	3	4	9	47	1	42	48	66	48	36	60

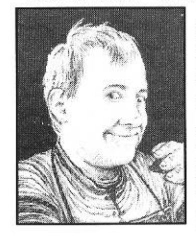
Age : 42 ans

Alignement : Fou

Compétences
Alphabétisation ; Baratin ; Charisme ; Connaissance des parchemins ; Eloquence ; Escamotage ; Evaluation ; Langage secret — Classique ; Pathologie ; Préparation de poisons ; Sens de la répartie ; Spécialisation — Escrime ; Traumatologie.

Possessions
Rapière (**I** +20 ; D -1) ; Boîte de tabac à priser ; Sac de médecine ; Médications (fioles de liquide coloré et pots de poudre sans effet) ; Alambic ; 43 CO ; Montre de poche en or (valeur : 45 CO).

Kurt Kurzmann — Humain, Domestique



Kurt passe la majeure partie de sa journée à rester près de l'alambic et à distribuer du tord-boyaux aux villageois. Ses mains sont couvertes de taches brunes et commencent à ressembler à du bois ; ses doigts sont trapus et boudinés.

Kurt consomme souvent du tord-boyaux en cachette, et son esprit en est tellement affecté qu'il est maintenant complètement fou et qu'il s'exprime avec des phrases qui n'ont aucun sens. Il "chante" souvent à tue-tête des paroles incompréhensibles quand il est dans la

distillerie. La nuit, Kurt s'enferme à clé avant de s'endormir dans sa chambre du premier étage. Il est fidèle à Rousseaux, jusqu'au fanatisme, et fera tout ce qu'il lui ordonnera.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	31	3	4	5	31	1	20	28	32	30	30	26

Age : 58 ans

Compétences
Résistance à l'alcool.

Possessions
Tablier en cuir ; Gourdin ; Ceinture à monnaie contenant 30 Sous (toute sa fortune !).

Le tord-boyaux

Il est fabriqué par Jean Rousseaux et contient de la Pierre Distordante, en très petite quantité, mélangée avec de l'alcool bon marché et des baies écrasées. Il vend sa mixture au prix de 6 Sous de cuivre la bouteille. Les personnages qui en ingurgitent, ne serait-ce qu'une simple gorgée, seront pris de terribles crampes d'estomac, très douloureuses, pendant 5 bonnes minutes, à moins qu'ils ne réussissent un Test de **E**. Ceux qui réussissent ce premier Test seront en mesure de boire le tord-boyaux sans plus jamais tirer d'autres Tests de **E**. Les autres personnages devront faire un Test chaque fois qu'ils recommenceront à en boire, jusqu'à ce qu'ils en réussissent un.

Les personnages qui absorbent la moitié d'une bouteille gagneront un ou plusieurs troubles mentaux. Lancez 1D20 et consultez la table suivante. Ces troubles commenceront à se développer après une période de 1D6 +1 jours. Consultez **WJRF** à la page 84 et suivantes pour les explications de ces troubles, qui pourront être soignés de façon normale (**WJRF**, page 87).

D20	Trouble
1-2	Alcoolisme
3	Amnésie
4	Anorexie
5	Boulimie
6	Cyclothymie
7	Démence
8	Dépression
9	Fabulation caractérisée
10	Frénésie
11	Introversion
12	Manie
13	Mégalomanie
14	Témérité pathologique
15-19	Trouble mineur
20	Faire deux tirages dans cette table, en re-lançant les "20" éventuels.

Ingurgiter la valeur d'une bouteille entière de tord-boyaux (ou plus) en une semaine engendrera des mutations Chaotiques. Si quelqu'un est assez fou pour le faire, consultez la table de la page 50 de **La Campagne Impériale**, ou celle des pages 222 et 224 de **WJRF**, en ignorant délibérément les mutations qui pourraient s'avérer bénéfiques. Ces mutations se manifesteront graduellement après une période de 1D6 +1 mois. Les personnages qui développent des mutations ne pourront plus retourner dans la société normale sans être frappés d'ostracisme, s'ils ne sont pas pourchassés impitoyablement !

Le dîner

Cet événement n'aura lieu que si les personnages acceptent l'invitation à dîner de Jean Rousseaux. Après avoir invité les personnages à se rendre chez lui, pour 7 heures le soir suivant, le médecin sera prompt à les quitter. Si les PJ surveillent sa maison, ils le verront partir en direction du château peu de temps après.

Le jour du dîner, la voiture de Dame Margritte arrivera à la maison de Rousseaux à 6 heures du soir. Accompagnée de quatre gardes, Dame Margritte entrera dans la maison, tandis que son carrosse repartira vers le château.

Lorsque les personnages arriveront, ils seront reçus par Frau Blucher qui les guidera jusqu'au cabinet de travail où les attendent le médecin et la châtelaine. Après avoir présenté les PJ à Dame Margritte, Rousseaux leur offrira de la liqueur et des cigares. Les deux hôtes bavarderont poliment en évitant toutefois d'orienter la discussion sur la situation du village, si ce n'est pour admettre que les temps sont durs. Après quelques instants, Frau Blucher les invitera à se rendre dans la salle de séjour où le repas est servi. La nourriture semble bonne et saine. Cependant, elle contient 3 doses d'*Oreille-de-bœuf* (voir **WJRF**, page 82) ; les personnages ont 15% de chances de base de s'en apercevoir (modifié selon certaines Compétences telles que *Cuisine*, *Préparations de poisons*, etc.). Si la nourriture est ingurgitée, chaque personnage aura le droit à trois Tests de **E** pour en éviter les effets. Ceux qui réussissent les trois Tests ne seront pas affectés, ceux qui n'en réussissent que deux seront dans un état *Somnolent*, tandis que ceux qui n'en réussissent qu'un seul ou pas du tout seront *Paralysés*.

Une fois que l'*Oreille-de-bœuf* aura fait effet, les gardes (qui attendaient dans la cuisine) tenteront de maîtriser les aventuriers. S'ils y parviennent, les personnages seront amenés au château et enfermés dans les cachots (voir page 86).

Si les PJ refusent d'avaler la nourriture et deviennent agressifs, les Gardes viendront à la rescousse de Dame Margritte et de Rousseaux, et ces derniers feront tout pour retourner au château aux premiers signes de conflit.

Le Camp des Hors-La-Loi

Le camp des hors-la-loi est bien camouflé dans les bois, à environ deux kilomètres du village. A moins qu'ils n'y soient conduits par Hilda (voir page 58), la seule façon pour que les aventuriers le trouvent est de faire une fouille systématique de la forêt avoisinante. En compagnie de Hilda, il faut compter à peu près une demi-heure pour atteindre le campement.

Le trajet jusqu'au camp

La forêt qui entoure le village est sombre et sinistre. De grands arbres dressent leurs membres tordus vers le ciel, empêchant la lumière de parvenir jusqu'au sous-bois. Le sol est couvert de mousses à l'aspect étiolé, et les arbres ont des racines qui semblent être sorties de terre pour faire tomber les passants. Bien qu'aucun personnage ne voie de racine bouger, il y a 20% de risque par heure qu'un aventurier trébuche sur une racine qui dépasse. Ce risque passe à 50% si les PJ avancent à Allure Normale, et devient automatique pour tous les personnages qui courent.

Le champignon

L'espèce de champignon qui pousse sur les arbres a une couleur déplaisante et une peau verruqueuse. Un examen plus rapproché révélera ce qui pourrait passer pour une caricature grossière d'un visage humain grimaçant sur une masse de pourriture. Voilà ce que remarquera automatiquement un personnage à son premier examen. Il y a 20% de probabilités pour que d'autres champignons examinés ultérieurement possèdent eux-aussi cet horrible aspect.

Le champignon est inoffensif, à moins d'être ingurgité. Quiconque est assez fou pour en manger devra réussir un Test de **E** ou passer 2 Rounds à vomir tripes et boyaux. Ceux qui réussissent leur Test seront pris de violentes crampes d'estomac, une demi-heure après, qui dureront 1D4 +1 heures, durant lesquelles tous leurs pourcentages seront réduits de 20%.

Hilda semblera imperméable à ce qui l'entoure, mais surveillera constamment ses arrières. Elle leur dira que, bien que la forêt se soit modifiée de façon radicale depuis la tempête, elle est généralement sûre durant la journée, la plupart des horribles créatures qui la peuplent ne sortant que la nuit pour chasser.

La nuit dans la forêt

Si les aventuriers se rendent dans la forêt la nuit, ils apercevront de nombreuses ombres étranges se mouvant entre les arbres, et distingueront de temps en temps des yeux rouges et brillants en train de les fixer.

Après une trentaine de minutes, les bois retrouveront leur tranquillité pendant un moment puis, d'un seul coup, des hurlements à glacer le sang retentiront dans le silence.

Ces cris sembleront venir de tous les côtés à la fois, mais il s'agit juste d'un effet causé par l'obscurité et le caractère étrange de la forêt. Les aventuriers devraient avoir le sentiment que quelque chose d'horrible et de maléfique vient à leur rencontre.

S'ils ne partent pas immédiatement pour sortir de la forêt, ils seront attaqués par un Homme-bête du Chaos qui jaillira des broussailles. Au moment de l'attaque, les personnages entendront encore plus de cris qui se rapprocheront de leur position.

Une bande d'hommes-bêtes et de mutants assoiffés de sang arrivera sur les lieux d'ici un quart d'heure, leurs hurlements se rapprochant durant tout ce temps. S'ils sont vaincus, n'hésitez pas à faire attaquer les PJ par de nouveaux mutants et hommes-bêtes, attirés par le bruit des combats. Toutefois, ces créatures ne poursuivront pas les personnages hors de la forêt.



La zone protégée

La zone de forêt qui entoure le camp des hors-la-loi est protégée par la déesse Rhya, qui veille sur les hors-la-loi et les protège autant qu'elle peut contre les effets de la Pierre Distordante. Cette zone possède une faune et une végétation normales. Le caractère oppressant du reste de la forêt prendra fin subitement, au moment où les aventuriers pénétreront dans cette zone naturelle. Cependant, même la protection de Rhya ne peut stopper les effets néfastes de la Pierre sur le pays environnant, et c'est seulement une question de temps avant que les hors-la-loi ne soient affectés eux aussi.

Hommes-betes du Chaos

M*	CC	CT	F	E	B	I	A*	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4/6	41	25	3	4	11	30	1/2	30	29	24	29	24	10

Règles spéciales : Le premier Homme-bête a une tête de cochon et la peau recouverte d'écailles (2 PA sur tout le corps). Il est armé d'une lance.

* La bande de mutants est conduite par un Homme-bête qui possède une tête et des jambes de bouc (*Mouvement* 6) et a le corps complètement recouvert d'une épaisse fourrure. En plus de son attaque normale (avec une lance), cette créature bénéficie également d'une attaque de *Cornes*.

Mutants du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Règles spéciales : Il y a six mutants armés d'un assortiment de gourdins, de lances et d'épées. Deux d'entre eux ont de grandes oreilles, un est anormalement maigre, un autre est couvert d'une épaisse fourrure verte, et un cinquième a une tête en forme de pointe ; le sixième possède trois yeux.

Le campement des hors-la-loi est protégé par des pièges (voir *Plan 16*). Dans le cas où les aventuriers découvrent le camp par leurs propres moyens, il y a un -20% de modificateur appliqué à la probabilité de chaque personnage de découvrir ces pièges (voir **WJRF**, page 79). Les pièges sont soit des collets, soit des lance-épieux. Les personnages qui pénètrent dans un hexagone qui contient un piège le déclencheront, à moins qu'ils ne le détectent. Le collet enserre les chevilles du personnage qui pose le pied dedans, le soulève de terre et le maintient suspendu la tête en bas ; l'autre piège projette un épieu sur le personnage qui le déclenche (**CT** 50 ; **F** 3).

Il y a 20 hors-la-loi, dans le camp, sous les ordres de Sigrid, une ancienne Cléresse de Rhya. Les hors-la-loi offriront l'hospitalité aux personnages, et Sigrid peut leur indiquer l'emplacement d'une grotte qui, croit-elle, conduit à l'intérieur du château (voir page 62). Elle leur déconseillera de s'y rendre, cependant, affirmant que « c'est un lieu de mort et de folie ». Elle s'est elle-même aventurée dans la grotte, mais les bruits étranges et déconcertants qu'elle y a entendus lui ont fait rapidement rebrousser chemin.

Tout PJ qui souhaite changer de Carrière pour celle de Hors-la-loi pourra le faire pendant qu'il est au camp (pourvu qu'il ait suffisamment de Points d'Expérience). Cet "entraînement" sera également disponible à une date ultérieure pour ceux qui souhaiteraient alors suivre une telle Carrière.

Quitter le camp

Lorsque les aventuriers seront prêts à partir, Hilda les guidera jusqu'où ils souhaitent se rendre. Après avoir marché pendant une bonne demi-heure, les personnages rencontreront Kratz (voir page 66)

à la tête d'une demi-douzaine de gardes. Les gardes sont accompagnés par un Homme-bête à l'odorat extrêmement développé, et sont en train de rechercher les aventuriers. Kratz est à cheval, et sera de ce fait parfaitement visible. Les personnages n'arrivent pas dans le sens du vent, et seront ainsi à l'abri d'une détection.

Si les aventuriers se cachent immédiatement parmi les broussailles entre les arbres, ils seront en mesure de tendre une embuscade à la patrouille. Il faudra 4 Rounds aux gardes pour atteindre l'endroit où se tiennent les PJ.

S'ils n'attaquent pas, l'Homme-bête les détectera quand il passera près d'eux. Si Kratz est tué, les gardes devront réussir un Test de **Cd** ou fuiront en direction du château.

Hilda encouragera les personnages à ne laisser aucun des six gardes, ni l'Homme-bête, s'échapper.

Utilisez le Profil des Hommes-bêtes de la page 59, tandis que vous trouverez les Profils des gardes et de Kratz à la page 65.

Sigrid — Humaine, Chef rebelle (ex-Cléresse de Rhya)



Sigrid est le chef des hors-la-loi qui ont fui le village pour éviter de devenir fous et de subir les règles inhumaines de la famille Wittgenstein. Lorsque son époux a été emmené au château, il y a 18 mois de cela, Sigrid a tenté d'empêcher les gardes de le capturer. Dans un accès de colère, elle a tué un garde et a été forcée de se réfugier dans les bois. Elle a depuis été rejointe par d'autres hommes et femmes qui ont préféré fuir le village plutôt que de s'en remettre à la folie des Wittgenstein.

Sigrid est une femme déterminée qui protège les hors-la-loi sous ses ordres autant qu'elle le peut. Elle organise souvent des raids sur des patrouilles de gardes, mais elle sera contre un assaut direct du château, sachant bien qu'il se solderait par une défaite cuisante. Elle n'acceptera pas d'accompagner les aventuriers, mais leur offrira toute l'aide qu'elle pourra.

Toutefois, si les aventuriers pensent s'infiltrer dans le château en passant par la grotte secrète, elle se tiendra, avec ses hommes, prête à lancer une attaque de l'extérieur. Pour peu que les aventuriers puissent faire descendre des cordes depuis les murs du château ou même ouvrir les portes de la forteresse, Sigrid promettra de mener ses hommes à l'assaut de Château Wittgenstein.

Cependant, Sigrid sera réticente à l'idée d'attendre à l'extérieur du château que les aventuriers réussissent à les faire entrer.

Elle insistera pour que les personnages explorent d'abord l'issue secrète, et établissent ensuite le plan d'attaque.

Si les PJ acceptent ceci, les hors-la-loi se rassembleront ensuite à l'extérieur du château, dissimulés dans le sous-bois, et attaqueront sur un signal préétabli.

Si l'assaut de la forteresse se fait par les murs, Sigrid peut fournir assez de corde pour permettre aux hors-la-loi de grimper à six à la fois.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	60	4	6	10	60	3	44	60	41	40	45	43

Age : 29 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Adresse au tir ; Camouflage rural ; Connaissance des parchemins ; Coups assommants ; Coups puissants ; Déplacement silencieux rural ; Désarmement ; Eloquence ; Emprise sur les animaux ; Equitation — Cheval ; Escalade ; Esquive ; Identification des plantes ; Incantations — Cléricales Niveau 1 ; Langages secrets — Jargons des batailles et des voleurs, Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Méditation ; Piégeage ; Pistage ; Radiesthésie ; Reconnaissance des pièges ; Théologie.

Possessions
Chemise de mailles (1 PA sur le Tronc) ; Arc et flèches ; Epée.

Points de Magie : 9

Sortilèges
Magie Mineure
Feux follets ; Para-pluie ; Zone de chaleur
Magie de Bataille
Rafale de vent
Magie Elémentaire
Assaut de pierres ; Zone de dissimulation

30 Hors-la-loi

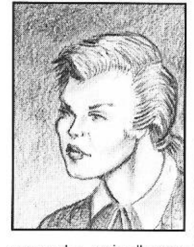
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	8	36	2	28	30	32	31	29	32

Age : entre 18 et 38 ans

Compétences
Camouflage rural ; Coups assommants ; Coups puissants ; Déplacement silencieux rural ; Désarmement ; Equitation — Cheval ; Escalade ; Esquive ; Langage secret — Jargon des batailles ; Piégeage ; Reconnaissance des pièges.

Possessions
Arc et munitions ; Gilet de cuir (0/1 PA au Tronc) ; Arme simple (épée, hache, masse ou gourdin).

Hilda Eysenck — Humaine, Hors-la-loi



Hilda est une hors-la-loi qui vit à Wittgendorf, d'où elle peut garder un œil sur les activités des gardes du château. Elle partage sa maison avec son vieux grand-père, Hans, depuis la mort horrible de ses deux parents, des suites de la tempête "Distordante". Hilda et son grand-père gagnent leur vie en tant que minotiers du village, bien qu'ils n'aient pas eu beaucoup de sacs de grain à moudre depuis la tempête, et que ceux qu'ils avaient dissimulés aient rapidement disparu. Hilda est parvenue jusqu'ici à cacher ses rapports avec les hors-la-loi aux gardes, mais elle sera prête à risquer sa couverture pour conduire les aventuriers au campement des hors-la-loi. Elle est brave, mais pas téméraire. Après avoir conduit les personnages au camp, elle les accompagnera dans leur reconnaissance du château si cela lui est demandé. Elle ne se portera pas volontaire pour le faire mais acceptera volontiers de les aider. S'il vous semble que les joueurs ont besoin d'une certaine aide, Hilda leur conseillera d'adopter un déguisement lors de cette reconnaissance (voir page 68).

Après avoir inspecté le château, elle souhaitera se rendre auprès de son grand-père pour voir si tout va bien. C'est ce qu'elle fera, que les aventuriers l'accompagnent ou non.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	40	4	3	9	36	2	34	33	36	28	32	36

Age : 22 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Camouflage rural ; Coups assommants ; Coups puissants ; Déplacement silencieux rural ; Désarmement ; Equitation — Cheval ; Escalade ; Esquive ; Langage secret — Jargon des batailles ; Piégeage ; Reconnaissance des pièges.

Possessions
Arc court (P 16/32/150 ; FE 3 ; Rch 0) et munitions ; Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Hilda possède un gilet en cuir (0/1 PA au Tronc) au camp qu'elle mettra dès qu'elle arrivera.

Château Wittgenstein

Comme le montre la couverture, Château Wittgenstein est construit sur deux à-pic contigus, de soixante mètres de hauteur, qui dominent le Reik. Nous appellerons la partie gauche "Baille Intérieure", et la partie droite "Baille Extérieure".

La tour centrale qui relie les deux bailles sera appelée "Tour de Garde". Des descriptions complètes de toutes les pièces et dépendances pourront être trouvées plus loin dans ce livre, mais les fonctions des diverses parties du château sont récapitulées ici.

La Baille Extérieure abrite les gardes du château ainsi qu'une bande de mendiants mutants. Le mur Nord-Est de cette partie du château comprend la Porte Principale (zone 2 — *Plan 22*), à laquelle aboutit la route venant du village.

Le coin Nord du mur d'enceinte n'est pas sous la surveillance directe d'un poste de garde, et c'est l'endroit idéal pour que les PJ descendent des cordes à leurs alliés hors-la-loi.

Pour parvenir à la Tour de Garde (dont la fonction est purement défensive), il ne suffit pas de passer la Porte Principale, mais il faut également emprunter une "porte extérieure" (zone 3), située dans le mur Sud de la Baille Extérieure.

La Baille Intérieure est de plus protégée par une troisième Porte, dite "intérieure" (zone 4), située dans son mur Nord.

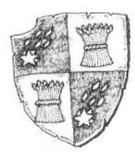
Cette partie du château est le lieu d'habitation de la famille Wittgenstein, et elle est largement dépourvue de gardes — Dame Margritte dispose de moyens qui lui sont propres pour s'occuper des intrus assez peu inspirés pour pénétrer dans son repaire !

Presque tous les murs de cette partie du château surplombent la falaise. Ceux qui ne bénéficient pas de cette protection naturelle sont directement visibles d'une ou de plusieurs fenêtres, ce qui élimine théoriquement le risque que les hors-la-loi puisse y grimper au moyen de cordes.

Sous la Baille Intérieure se trouvent les cachots du château (*Plan 21*), qui sont reliés — via un escalier en spirale — à la Porte de l'Eau (*Plan 20*) et au fleuve.

Ce que les occupants du château ne savent pas, c'est qu'il existe également un tunnel rempli d'eau qui conduit, depuis l'intérieur de la Porte de l'Eau, jusqu'aux cavernes sous la Baille Extérieure.

Ce réseau de cavernes (qui s'étend à partir de la grotte décrite par Sigrid) aboutit également à un escalier secret qui débouche dans l'une des dépendances en ruines de la Baille Extérieure.



Comment entrer ?

Il y a trois accès possibles au château — la Porte Principale, la Porte de l'Eau (emplacement 8 — *Plan 20*), et l'entrée secrète (emplacement 1).

La meilleure chance des PJ, pour terminer avec succès cette aventure, consiste à commencer par explorer l'entrée secrète (emplacement 1) conduisant aux ruines dans la Baille Extérieure et, de là, permettre l'accès aux hors-la-loi (page 60) pour qu'ils puissent s'attaquer aux gardes. Assurez-vous d'être familiarisé avec les déplacements des gardes (page 62).

Notez au passage que les tentatives directes d'entrer en force, que ce soit par la Porte Principale ou par la Porte de l'Eau, ont toutes les chances d'être vouées à l'échec et de se terminer par le massacre des aventuriers !

Les occupants

Il y a au total 25 gardes (plus d'éventuels "rescapés" déjà rencontrés par les PJ au village, dans les bois ou ailleurs) ; leurs Profils et des précisions concernant leur déplacement vous sont fournis à la page 65. Les 18 mendiants qui vivent dans les ruines de la Baille Extérieure sont virtuellement identiques à ceux de Wittgendorf (et même encore plus horribles !), et ne combattront pas. Les divers domestiques répartis dans le château sont à la base des *Campagnards*. Ils n'ont pas d'armure, n'ont accès qu'aux armes improvisées, et ne combattront que pour défendre leur propre vie. Tous les PNJ principaux (y compris la famille) sont détaillés dans les descriptions des zones concernées.

L'Attaque des Hors-La-Loi

Contacter les hors-la-loi

Une fois que les aventuriers auront effectué une reconnaissance du château, ils devront retourner au camp pour mettre l'attaque au point. Le camp sera comme les personnages l'ont laissé et, lorsqu'ils y arriveront, ils seront accueillis par une sentinelle qui les conduira auprès de Sigrid. Celle-ci écoutera tout ce qu'ils auront à lui dire sur leur reconnaissance et établira ensuite un plan d'attaque. Sigrid est favorable à un assaut par le mur d'enceinte, mais elle peut être convaincue (sur un Test de **Soc** réussi) de pénétrer, à la suite des personnages, par les cavernes (voir page 62).

Planifier l'attaque

Sigrid divisera les hors-la-loi en deux groupes, un qui tentera de s'emparer de la Porte Principale (page 68) (depuis l'intérieur du château), et l'autre qui sera chargé d'attaquer la Porte Extérieure (voir page 68). Les hors-la-loi ne pénétreront pas dans la Baille Intérieure même s'ils parviennent à respecter leurs premiers objectifs. Sigrid peut éventuellement accompagner les aventuriers dans la Baille Intérieure avec deux de ses hommes, mais elle ne voudra pas en prendre plus dans le cas où leur retraite serait coupée.

Les aventuriers peuvent échafauder des plans différents ; il vous appartiendra de décider comment Sigrid les accueillera. Elle ne voudra pas risquer la vie de ses gens inutilement, car elle aura peur de rester bloquée dans la Baille Intérieure.

En avant !

L'attaque peut se dérouler en utilisant soit les règles de **WJRF**, soit celles de **Warhammer Battle**. Si vous souhaitez employer ces dernières, vous devrez convertir les Profils de tous les participants en utilisant les tables de la page 213 de **WJRF**. Le combat pourra ensuite se dérouler normalement.

Les hors-la-loi n'auront pas à faire de Tests de *Commandement* avant d'avoir perdu 25% de leur effectif total. Faites un Test pour chaque groupe de hors-la-loi. Le groupe de hors-la-loi qui peut apercevoir Sigrid testera sous son **Cd** à elle. Si les hors-la-loi échouent à un Test de **Cd**, ils reculeront jusqu'au premier abri qu'ils trouveront — ils seront piégés dans le château et, c'est bien compréhensible, préféreront se battre jusqu'à la mort plutôt que de se rendre.

Notez que les PNJ (gardes *et* hors-la-loi) font leurs attaques dans l'ordre suivant : Sigrid (**I** 60), les Sergents des gardes (**I** 45), le Lieutenant Doppler (**I** 40), les hors-la-loi (**I** 36), les gardes (**I** 35).

Si vous utilisez les règles du Jeu de Rôle, faites que le combat soit le plus "dramatique" possible pour les aventuriers en vous concentrant sur leurs actions. S'ils ne sont pas impliqués dans un combat spécifique, passez rapidement — déterminez-en simplement l'issue et retournez vous occuper des PJ. N'hésitez pas à modifier la conclusion d'un combat auquel les personnages ne participent pas : si les aventuriers sont harcelés de toutes parts, décrivez-leur avec quelle facilité les hors-la-loi s'occupent des Portes.

A l'inverse, si les personnages s'en sortent plutôt bien, dépeignez-leur les difficultés qu'éprouvent les hors-la-loi à ne pas se laisser déborder. Soyez aussi dramatique et coloré dans vos descriptions que possible ; divertissez vos joueurs et passez un bon moment. Décrivez la situation de façon aussi "imagée" que possible.

Si les aventuriers combattent aux côtés d'un groupe de hors-la-loi, vous n'aurez besoin de ne lancer que 1D10 pour chaque hors-la-loi concerné (qui remplaceront les deux dés à dix faces des jets de pourcentage) — puisque les gardes et les hors-la-loi ont 39 en **CC**, tous les résultats de 3 ou moins sur les D10 correspondront à un Toucher.

De cette manière, vous pourrez résoudre toutes les attaques des hors-la-loi en une seule fois, puis toutes les attaques des gardes. Une fois que les Touchers seront déterminés, vous pourrez décider qui esquive ou qui pare, puis jeter les dés pour les dommages normalement, considérant tous les Touchers comme étant au Tronc, et tirant tous les coups critiques sur la *Table des morts violentes et des coups critiques* (**WJRF**, page 125).

La fin du combat

Une fois que la Baille Extérieure et la Tour de Garde centrale auront été prises, la bataille sera effectivement terminée, du moins pour les hors-la-loi. Sigrid ne risquera pas ses hommes dans la Baille Intérieure mais, si vous le souhaitez, elle peut être persuadée d'accompagner les PJ dans la Baille Intérieure, en compagnie de deux hommes. Les hors-la-loi restants garderont la Baille Extérieure.

Si les aventuriers n'ont pas bien inspecté les lieux, il est probable que le Capitaine Hegel et ses Squelettes (page 71) se dévoileront et attaqueront les hors-la-loi pendant que les personnages se trouveront dans une autre partie du château.

L'issue de ce combat vous regarde mais, s'il est vainqueur, le Capitaine Hegel pourra alors rentrer dans la Baille Intérieure pour se porter au secours de Dame Margritte.

La tempête

Au moment où les aventuriers lanceront leur attaque, un vent froid se lèvera de l'Ouest et le temps commencera à se gâter. Des nuages noirs, très haut dans le ciel, s'avanceront au-dessus du château et des coups de tonnerre se feront entendre, de plus en plus proches. A certains moments durant la bataille, vous devrez rappeler aux joueurs qu'une tempête menace d'éclater.

A l'instant où le combat sera terminé, le vent se transformera en bourrasque et la pluie coulera à torrents. Vous devrez faire en sorte que la tempête s'aggrave encore plus quand les PJ exploreront la Baille Intérieure, pour qu'au moment où ils seront prêts à pénétrer dans les quartiers d'habitation (page 79) et la Tour de la Sorcière (page 84), la tempête soit juste au-dessus de leurs têtes, et que les éclairs fassent jaillir des étincelles au sommet de ladite tour.

Sous le Château — Plan 20

Mais, tout d'abord, les PJ devront faire leur reconnaissance. Suivant les instructions de Sigrid (page 60), les aventuriers se rendront dans une grotte obscure, située non loin de la Baille Extérieure du château. Cette grotte conduit à un réseau de tunnels dans lesquels vit Brutagh — un mutant complètement dément. Il y a également une



rivière souterraine qui finit sa course à la Porte de l'Eau (page 64), et un étroit escalier en spirale qui débouche dans l'une des dépendances en ruines de la Baille Extérieure (page 68).

1. L'entrée de la grotte

Cette grotte qui mène au château se trouve en plein bois. Son entrée étroite est camouflée par des arbustes ; aussi les aventuriers ne risqueront pas de la trouver, à moins d'y être conduits par les hors-la-loi. La zone qui entoure l'entrée semble calme, mais une *Recherche* réussie révélera comme des traces de ventouses sur le sol.

La grotte est sombre et humide, et s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Après que les aventuriers auront fait une dizaine de pas, ils percevront une sorte de grognement sourd, qui semble provenir de devant eux. Le bruit deviendra de plus en plus fort au fur et à mesure de leur progression. Après encore une dizaine de mètres, s'y ajouteront des couinements aigus qui feront grincer des dents les personnages.

Les tunnels

La grotte débouche sur un dédale tortueux de tunnels habités par Brutagh, un Humain mutant qui est devenu fou sous les effets de la Pierre Distordante. Quand les personnages pénétreront dans son domaine, Brutagh percevra leur présence et commencera à les suivre. Il n'attaquera pas immédiatement, préférant attendre que les aventuriers se fatiguent un peu.

Brutagh suivra à une distance de 10 ou 15 mètres, toujours prêt à rebrousser chemin s'il pense que les aventuriers tentent de lui tendre une embuscade ou de l'attaquer. Il est très familiarisé avec le réseau de tunnels et de cavernes, et utilisera cette connaissance pour diriger les personnages vers des endroits dangereux ou pour les détourner du tunnel menant à l'escalier qui conduit au château (emplacement 11). Si les personnages décident de marquer le chemin parcouru, Brutagh effacera les éventuelles traces de craie ou se débarrassera des autres marques. S'ils creusent le sol ou la muraille, Brutagh tentera de recouvrir ces marques avec de la poussière ou de la terre. Seul un examen rapproché, par les PJ, révélera alors ces traces dissimulées.

Brutagh — Humain, Mutant



Brutagh était autrefois un simple bûcheron à qui, du fait d'une exposition prolongée aux effets de la Pierre, il ne reste plus grand chose d'humain. Il est aujourd'hui complètement fou, à part de rares moments de lucidité, au cours desquels il devient extrêmement mélancolique, ses yeux s'embuant de larmes et ses lèvres murmurant désespérément et presque inconsciemment des scènes de sa vie d'autrefois, dans la forêt. Cependant, il passe le plus clair de son temps à rôder dans les tunnels, et ne s'aventure à l'extérieur que pour y chercher sa nourriture. A moins qu'il n'attaque, Brutagh fera en sorte que les aventuriers ne l'aperçoivent pas clairement. Il devrait rester pour eux une silhouette indistincte, qui est toujours là, mais qui ne sera pas perçue autrement que vaguement, et du coin de l'œil.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	22	3	4	7	30	1	30	29	29	29	29	6

Règles spéciales : Le Tronc, la Tête et les Bras de Brutagh sont recouverts d'une dure carapace verdâtre qui confère 2 PA à ces parties de son corps. Il possède un cou très long qui lui permet d'observer dans les coins en restant caché. De plus, les espèces de ventouses qu'il possède aux mains et aux pieds lui donnent la possibilité de s'accrocher aux murs et au plafond.

Compétences
Bagarre ; Camouflage urbain ; Déplacement silencieux urbain ; Escalade.

Possessions
Hachette.

Evénements

Les événements suivants doivent avant tout servir à déconcerter les aventuriers pendant qu'ils sont dans les cavernes. Votre objectif est de troubler régulièrement les personnages, en employant chaque événement autant de fois que vous le désirez.

Empreintes de ventouses

Les aventuriers remarqueront des traces visqueuses de ventouses sur les murs et le sol des tunnels. Ces traces sont sporadiques et peuvent être essuyées par les personnages.

La figure grimaçante

L'un des aventuriers aura une vision fugitive d'une tête sans corps qui lui fera une grimace. La figure semblera être proche du plafond ou suspendue dans l'air, mais disparaîtra rapidement. Le personnage devra alors faire un Test de **Cl**, et en inscrire le résultat à chaque fois. Un personnage qui rate son Test est ébranlé nerveusement, sans aucune autre pénalité. Ceci n'a aucun effet sur la partie ; c'est juste pour inquiéter les joueurs.

Des cris !

De temps en temps, des hurlements à glacer le sang se répercuteront dans les cavernes. C'est Brutagh qui en est l'auteur mais, à cause du phénomène d'écho qui règne ici, ils sembleront provenir de toutes les directions à la fois.

Pierres qui roulent...

Les PJ entendront distinctement le bruit de pierres qui s'entrechoquent sur le sol, comme si quelqu'un les faisait rouler sous ses pas en marchant. Brutagh emploie ce moyen pour diriger les aventuriers vers certains endroits, comme les chauve-souris (emplacement 6) ou les rats (emplacement 4).

Rencontres

2. Squelette

Dans un coin, gisent les restes d'un squelette humain. Un examen des ossements révélera qu'ils ont été brisés et toute leur moelle sucée. Comme les aventuriers seront occupés à examiner le corps, un cri effrayant retentira autour d'eux. Chaque personnage devra réussir un Test de *Sang-froid*, ou se sentir envahi par le désir de fuir ces cavernes. Ces personnages peuvent se contenir, mais leur *Sang-froid* sera réduit de 10 aussi longtemps qu'ils resteront sous terre.

Les personnages entendront des couinements qui viendront de devant eux. Tandis qu'ils s'enfonceront plus profondément dans les cavernes, ces couinements paraîtront provenir de toutes les directions, comme s'ils entouraient les aventuriers et se rapprochaient d'eux. Ces gazouillis sont en fait produits par les rats et les chauve-souris qui habitent ces lieux, amplifiés par l'acoustique naturelle du réseau de tunnels.

3. Vers fouetteurs

Deux Vers fouetteurs vivent dans des trous de la muraille, à cette intersection. Ils attaqueront dès qu'un personnage se tiendra au milieu de l'intersection. Leur "fouet" en forme de lame de scie cinglera dans l'obscurité, déchirant la chair du personnage touché. S'ils ne parviennent pas à pénétrer l'armure, les Vers ré-essayeront jusqu'à ce qu'ils réussissent, puis se retireront dans leur trou avec le morceau de chair. Une fois rassasiés, les créatures n'attaqueront plus avant quatre heures, le temps de digérer leur repas.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	0	1	3	5	*	1	-	0	0	0	0	-

* Attaquent toujours en premier

4. Rats mutants

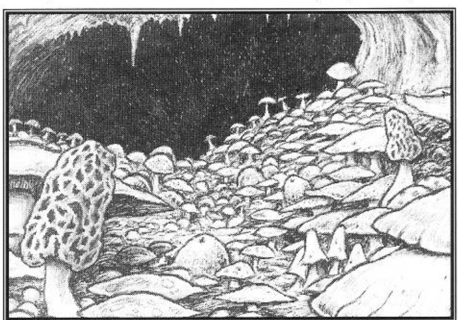
La Pierre Distordante du château a affecté les rats qui vivaient ici. Ils font maintenant près de deux mètres de longueur, et leur fourrure brille d'une faible lumière verdâtre. Les aventuriers prendront conscience de la présence des rats lorsqu'ils apercevront 4 grosses tâches lumineuses et vertes devant eux. Les rats fonceront sur les personnages dès que ceux-ci seront à moins de 3 mètres de l'entrée de leur grotte.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	25	0	3	3	5	30	1	-	14	14	18	18	-

Règles spéciales : 35% de probabilités de causer des *plaies infectées*. Ces animaux ne sont pas porteurs de la Peste Noire.

5. Champignons

Ces grottes sont remplies de champignons, de toutes tailles et de toutes formes, qui luisent étrangement. Ces champignons sont inoffensifs, à moins d'être avalés — dans ce cas, le personnage doit



réussir un Test de **E** ou passer 2 Rounds à vomir. Après une trentaine de minutes, ceux qui ont réussi le Test ressentiront de fortes crampes d'estomac qui dureront pendant 1D4 +1 heures. Durant ce temps, tous leurs pourcentages seront réduits de 20 points.

6. Chauve-souris

Cette immense grotte est le gîte d'une demi-douzaine de Chauve-souris Géantes qui s'abattront sur quiconque pénétrera dans leur repaire.

Chauve-souris Géantes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	33	0	2	2	5	30	1	-	10	14	24	24	-

Règles spéciales : +10 en **I** au premier Round de combat ; volent comme des *planeurs*.

7. Rivière souterraine

A cet endroit, le passage est obstrué par les eaux glaciales d'une rivière souterraine. La rivière a deux mètres de large et fait environ 1,20 m de profondeur. L'eau est froide mais ne présente pas de danger, et peut être traversée à pied, à la nage ou en bondissant par-dessus. Les personnages qui pataugent ou qui nagent n'éprouveront aucune difficulté, pour peu qu'ils retirent leurs armures en métal au préalable (**WJRF**, page 74). Les personnages qui tentent de bondir par-dessus la rivière, et qui échouent, subiront 1 point de *Blessures*, non amorti, en tombant dans l'eau.

La rivière coule dans le sens Nord-Sud, et les personnages noteront qu'il y a un espace d'une trentaine de centimètres entre la surface de l'eau et le plafond du tunnel allant vers le Sud ; du côté Nord, l'espace n'est que de quelques centimètres. La rivière débouche en fait dans l'espèce de petite crique de la Porte de l'Eau (voir plus loin), et les personnages qui sont prêts à faire environ 90 mètres à la nage pourront surprendre les gardes en poste ici, et ainsi gagner l'accès à la Baille Intérieure sans passer par l'Extérieure. Notez qu'il est possible de traîner les armures au bout de morceaux de cordes. Cependant, à trois reprises d'ici à la Porte de l'Eau, le plafond au-dessus de la rivière se baisse subitement, nécessitant pour les nageurs de franchir ces passages sous l'eau. Les personnages qui tenteront ce tour de force s'apercevront que le plafond remonte après quelques mètres. La seconde fois que cela arrivera, le premier personnage qui remontera à la surface pour respirer sera attaqué par une Sangsue monstrueuse qui est suspendue au plafond à cet endroit-là.

Sangsue monstrueuse

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	2	2	5	30	1	-	14	1	14	14	-

Règles spéciales : Si la Sangsue réussit à toucher son adversaire, c'est qu'elle a pu s'accrocher à sa victime, lui infligeant 1 point de **B** par Round jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou gorgée de sang. Pour voir si elle est repue, lancez 1D6 par Round : si le résultat est 6, elle se détachera d'elle-même, sinon testez à nouveau à chaque Round jusqu'à ce qu'un "6" soit obtenu. De plus, il y a 40% de probabilités pour que toute blessure infligée s'*infecte* (voir **WJRF**, page 83).

8. La Porte de l'Eau

Le bateau des aventuriers a été amarré ici. La Porte de l'Eau se trouve sous la Baille Intérieure du château, et n'est accessible que par le fleuve, ou par la rivière souterraine via le réseau de tunnels qui est situé, lui, sous la Baille Extérieure. Le goulet est bloqué par une lourde herse en fer qui bloque tout le passage jusqu'au fond de l'eau. Ainsi, même si les aventuriers parviennent jusqu'ici, ils ne pourront pas y accéder depuis le fleuve.

S'ils viennent malgré tout jusqu'à la herse, vous devrez attirer leur attention sur des petits tourbillons étranges et leur faire entrevoir une forme brune et écailleuse qui vient de temps en temps crever la surface de l'eau. Il n'y a aucun monstre aquatique à cet endroit, mais les PJ devraient être enclins à penser autrement !

Il y a trois gardes en poste (voir plus loin) à tout moment du jour et de la nuit, mais ils sont généralement absorbés à jouer aux cartes — à moins qu'il n'y ait eu de l'alcool sur le bateau des aventuriers, auquel cas ils se seront servis d'eux-mêmes ! Les visiteurs qui se présenteraient à la herse n'auraient droit qu'à un « Dégagez ! » sonore, mais quiconque passerait par la rivière souterraine serait en mesure de prendre pied sur le quai sans se faire remarquer.

Après cela, vous devrez effectuer un Test d'*Ecoute* pour les gardes afin de déterminer s'ils entendent les personnages approcher de leur poste (emplacement 9 — ci-dessous), ou se glisser furtivement vers l'escalier.

9. Poste de garde

Cette pièce, creusée à même la roche, ne contient qu'une table, quatre chaises et deux lits superposés. Si les gardes sont en train de jouer aux cartes, il y aura 5D6 Pistoles en petite monnaie empilée sur la table.

10 & 11. Escaliers en spirale

Chacun de ces escaliers grimpe sur une soixantaine de mètres. Celui de la Porte de l'Eau (10) conduit dans les cachots sous la Baille Intérieure (voir *Plan 21*). Celui du réseau de tunnels (11) débouche dans une petite pièce carrée de deux mètres de côté, apparemment sans aucune autre issue. Au centre du plafond, il existe cependant une trappe secrète, soigneusement équilibrée, dont les contours peuvent être découverts grâce à une *Recherche* réussie. Presser légèrement au centre de l'un des côtés fera pivoter la trappe, permettant l'accès à l'une des dépendances en ruines de la Baille Extérieure (page 68).

Les Gardes du Château

Hiérarchie

Le Capitaine de la Garde est (ou plutôt *était*) Georg Hegel. Ayant récemment subi un accident qui lui a été fatal, il n'est plus aujourd'hui que l'ombre de ce qu'il était (c.-à-d. que son squelette a été évoqué puis contrôlé par Dame Margritte). Hegel (et sa garde de Squelettes) ne s'aventurera pas hors de sa tour (zones 23-27 — mais voir aussi *En avant !*). Par conséquent, la responsabilité des gardes a été dévolue au Lieutenant Doppler. Doppler est assisté par trois Sergents — Kratz, Klinger et Anderer. Nous considérerons que Kratz a déjà été tué dans les bois (page 64) ; si ce n'est pas le cas, vous devrez tenir compte de ses actions (similaires à celles des autres Sergents) pendant une éventuelle attaque de la Baille Extérieure.

Réactions au vu de l'attaque

Château Wittgenstein n'a jamais été attaqué auparavant, et ses occupants sont totalement persuadés que cela n'arrivera jamais. C'est pourquoi les gardes ne sont pas trop vigilants, passant la plupart de leur temps à se reposer, même quand ils sont supposés être en poste sur la muraille et aux portes du château. Ils ne s'attendent pas à une attaque et n'y seront, par conséquent, pas préparés. Leurs premières réactions seront lentes, à moins qu'il n'y ait un officier ou un Sergent avec eux, et les gardes battront toujours en retraite s'ils sont talonnés de trop près.

Branle-bas de combat

Les gardes commenceront par appeler à l'aide dès qu'ils seront attaqués. Leurs cris feront venir à la rescousse d'autres gardes, en poste ailleurs, conduits par l'un des Sergents ou par le Lieutenant Doppler. Les gardes qui ne seront pas encadrés par un supérieur n'iront pas renforcer la position attaquée, mais se prépareront à défendre leur vie depuis leur position actuelle.

Le Lieutenant Doppler et les Sergents suivront un plan de défense

standard quel que soit le type d'attaque. Considérant une attaque sur la Porte Principale, cela implique de s'y rendre pour la renforcer. S'il semble qu'ils vont être submergés, ils défendront l'accès à la cour par un tir nourri de leurs arbalètes depuis toutes les positions où ils pourront avoir une vue sur les assaillants. Les gardes se replieront pour défendre la Porte Extérieure si elle est menacée, puis passeront à la Tour de Garde. Si ceci arrive, les gardes de la Tour centrale iront prendre position à la Porte Intérieure. Si cette dernière défense tombe, les gardes fuiront se réfugier où ils pourront.

Voici pour la théorie ; en pratique, tout ne se passera pas aussi simplement. Lorsque l'alarme sera donnée, les gardes du Donjon commenceront à se rassembler dans la cour après 20 Rounds. De là, ils seront dirigés vers la Porte Principale.

Comme l'attaque des hors-la-loi et des aventuriers va provenir de la cour elle-même, ce fait va embrouiller momentanément les gardes, lesquels se replieront dans le Donjon le temps que le Lieutenant Doppler évalue la situation. En règle générale, Doppler s'occupera d'empêcher l'ouverture de la Porte Principale et l'accès de la Baille Intérieure aux intrus.

Position des gardes du château

Notez que les gardes n'occupent que la Baille Extérieure et la Tour de Garde centrale. Les seuls gardes de la Baille Intérieure sont ceux qui défendent la Porte de l'Eau (voir plus avant).

Les positions des gardes sont récapitulées ci-dessous. Les chiffres donnés prennent en considération le fait que les aventuriers se sont occupés de la patrouille dans la forêt — y compris Kratz. Si certains d'entre eux leur ont échappé et sont retournés au château, vous devrez les réintégrer dans l'une des positions suivantes. Les effectifs tués ne sont pas remplacés.

Zone *(Plan 22)*	**Nbre de gardes** *Normalement (Après l'alarme)*
1. Défenses de la porte	0 (2/0) gardes
2. Porte Principale	5 gardes ; 50% de chances d'1 Sergent
2a & b	0 (1) garde dans chaque
2d	1 (1) garde
2e	4 (0) gardes
2f	0 (0/2) gardes
3. Porte Extérieure	5 gardes ; Sgt. Klinger
3a & b	0 (1) garde dans chaque
3c	1 (1) garde
3e	4 (0) gardes
3f	0 (2) gardes
4. Porte Intérieure	0 (5) gardes — seulement si la Porte Extérieure est menacée
4a & b	0 (1) garde dans chaque
4d	0 (1) garde
4f	0 (2) gardes
DONJON	10 (1) gardes ; Lt. Doppler ; Sgt. Anderer
10	0 (1) garde
11	6 (0) gardes
19	4 (0) gardes
22	Lt. Doppler (vide)
TOUR DE HEGEL	6 Squelettes ; Cpt. Hegel
23	3 (3) Squelettes
26	3 (3) Squelettes
27	Cpt. Hegel
TOUR DE GARDE	5 (5) gardes
28	0 (1) garde dans chaque
29	0 (3) gardes
30	5 (0) gardes

Profil des gardes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	29	3	3	6	35	1	30	30	30	40	30	16

Profil des Sergents

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	40	4	4	10	45	2	40	50	40	40	40	30

Règles spéciales : Les gardes du château étaient autrefois Humains, mais vivre si près de la Pierre Distordante les a peu à peu transformés en mutants. Ils portent tous des armures de mailles à manches longues et des casques avec visière. Extérieurement, ils ressemblent à des gardes ordinaires, mais sous leur armure, leurs corps sont de véritables masses de chair en décomposition. Quiconque verra le visage, ou une partie du corps mise à nu, d'un garde devra réussir un Test contre la *Peur* ou rester pétrifié de frayeur. De plus, ils sentent tous comme si quelque chose s'était réfugié dans leur armure pour y mourir (il y aurait de cela de nombreux mois !) ; tous ceux qui sont à moins de 2 mètres d'un garde doivent réussir un Test de **E** ou combattre avec un malus de -10 à leur **CC**.

Age : de 16 à 46 ans

Alignement : Chaotique

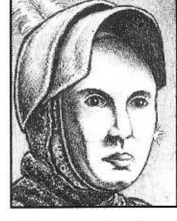
Compétences

Esquive ; Langage secret — Jargon des batailles. (Les Sergents ont également : Coups assommants ; Coups puissants).

Equipement

Chemise de mailles à manches (1 PA au Tronc et aux Bras) ; Casque avec visière pleine (1 PA à la Tête) ; Bouclier (1 PA partout) ; Arbalète et munitions (P 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) ; Epée.

Shif Doppler — Humain, Lieutenant de la Garde



Depuis l'accident du Capitaine Hegel, Doppler est devenue *de facto* le commandant des gardes de la Baille Extérieure. Doppler est un individu cruel et mauvais qui adore torturer les gens. Il est extrêmement vaniteux et porte du cuir noir sous son armure. S'il n'est pas prêt lors de l'attaque, il n'aura que ces vêtements en cuir sur lui. Pour cacher sa figure en putréfaction, il porte un masque en argent qui dépeint un beau visage d'homme jeune. Bien que ce masque soit très réussi, ses effets sont gâchés par les plaies purulentes qui sont visibles autour de son cou.

Doppler n'est pas particulièrement brave, à moins qu'il ne soit soutenu par ses gardes. Si les PJ le rencontrent seul, il se rendra rapidement et tentera de conduire les aventuriers dans un piège. Tandis qu'il feindra de les aider, il pourra fournir aux personnages quelques renseignements utiles, mais ne révélera jamais le nombre et la position des gardes qui restent. Toutefois, s'il est molesté sérieusement, il s'effondrera et avouera aux PJ tout ce qu'ils veulent savoir (il ne pourra néanmoins pas s'empêcher de les induire en erreur).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	46	4	4	10	40	2	40	56	40	40	50	35

Age : 29 ans

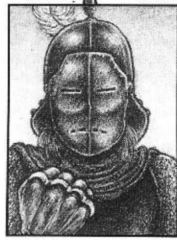
Alignement : Chaotique

Règles spéciales : Doppler est le sujet d'une étrange mutation qui lui permet de tourner sa tête et ses bras jusqu'à un angle de 360°. Quand il utilise cette curieuse aptitude, il peut attaquer sur les côtés avec facilité, mais son déplacement est alors réduit de moitié, puisque ses jambes restent toujours dans leur position initiale. S'il en a l'occasion, il se servira de cette mutation pour faire le mort, se positionnant comme si son cou était brisé. Un examen rapproché par une personne compétente en *Traumatologie* ou en *Pathologie* révélera, toutefois, qu'il est toujours en vie.

Compétences
Coups assommants ; Coups puissants ; Désarmement ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Héraldique ; Langage secret — Jargon des batailles ; Spécialisations — Armes de Poing & Articulées.

Equipement
Bouclier (1 PA partout) ; Cagoule de mailles (1 PA à la Tête) ; Chemise à manches et Jambières de mailles (1 PA au Tronc, aux Bras et aux Jambes) ; Coups-de-poing ; Fléau d'armes.

KRATZ — HUMAIN, SERGENT DE LA GARDE



Le Sergent Kratz est un individu cruel et sans pitié. Il adore brutaliser les villageois et considérera les aventuriers comme des victimes supplémentaires pour son sens de l'humour pervers. Kratz n'hésitera jamais à mettre ses menaces à exécution, ni à s'attaquer à quicónque s'opposera à lui. Les obstructions mineures sont généralement traitées aux coups-de-poing, mais en face d'une résistance déterminée, il emploiera son fléau. Ce n'est pas un imbécile, néanmoins, et il saura se retirer d'une situation qui lui apparaîtra sans espoir. Kratz est grand et musclé, et dégage une apparence vraiment menaçante. Son armure est toute noire et il porte son casque en permanence. Son visage est dans un tel état de putréfaction que même les autres occupants du château craignent de le regarder.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	46	5*	4	10	44	2	40	50	40	40	40	30

Age : 38 ans

Alignement : Chaotique

Compétences
Bagarre ; Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Esquive ; Force accrue * ; Jeu ; Langage secret — Jargon des batailles ; Résistance à l'alcool ; Spécialisations — Armes de Poing, Articulées, de Parade et à 2 mains.

Equipement
Bouclier (1 PA partout) ; Casque à visière pleine (1 PA à la Tête) ; Chemise à manches et Jambières de mailles (1 PA au Tronc, aux Bras et aux Jambes) ; Coups-de-poing ; Fléau à 2 mains.

Pénétrer dans la Place

Le moment où les aventuriers vont pénétrer dans le château va dépendre du temps qu'ils ont mis pour traverser les passages souterrains. S'il fait jour, ils ont de grandes chances d'être remarqués quand ils s'aventureront dans la cour. Chaque fois qu'ils passent à portée de vision d'un emplacement occupé (marqué sur le *Plan 22*), ils ont 65% de risque de se faire repérer. A moins que les personnages ne se soient déguisés, ils seront interpellés par le premier garde qui les apercevra : « Qui va là ? » Cette interpellation sera suivie par un cri d'alarme, à moins que les aventuriers ne soient en mesure de réduire au silence le ou les gardes concernés en 2 Rounds maximum. Si l'alarme est donnée, la garnison entière viendra attaquer les PJ (voir *Branle-bas de combat*).

La nuit, les aventuriers disposeront de plus de liberté de mouvement. Personne ne questionne ceux qui se déplacent dans la cour de nuit. Bien qu'il fasse sombre, les lunes et les astres dispensent suffisamment de lumière pour que les PJ puissent s'orienter sans avoir à se munir d'une source lumineuse.

Toutefois, s'ils en utilisent une (torche, lanterne, etc.), ils auront 80% de probabilités de se faire repérer. Ceci ne veut pas dire automatiquement que l'alarme sera donnée, mais le déplacement des personnages sera surveillé, et il est peu probable dans ces conditions qu'ils puissent surprendre qui que ce soit.

Le choix du déguisement

Les aventuriers avisés peuvent décider de pénétrer dans le château déguisés soit en gardes, soit en mendiants. Dans ce cas, ils ne seront pas interpellés, sauf s'ils essayent d'entrer dans une zone dont l'accès ne leur est pas autorisé.

Mendiants : Personne ne s'étonnera de la présence de mendiants dans la cour ; les véritables mendiants eux-mêmes ne s'apercevront pas de l'existence de ces nouveaux "confrères". Cependant, pénétrer dans un bâtiment occupé par toute autre personne que des mendiants se soldera par un ordre de quitter immédiatement les lieux. Cet ordre sera appuyé par une argumentation physique (et violente) si nécessaire ; les mendiants ne sont pas acceptés dans les constructions intactes. Si les aventuriers résistent avec détermination, l'alarme sera donnée après 3 Rounds. Les gardes sont habitués à brutaliser les mendiants et ne s'attendent vraiment pas à ce qu'ils leur rendent la pareille.

Gardes : S'habiller en gardes donnera aux aventuriers un peu plus de liberté ; ils pourront même *Bluffer* leur passage aux portes du château. Personne d'autre qu'un autre garde ne les questionnera sur leur présence dans la Baille Extérieure. Les gardes ordinaires peuvent être *Bluffés*, mais toute tentative de *Bluff* sur un Sergent ou le Lieutenant Doppler se fera à -20.

A aucun titre, les gardes de la Porte Extérieure ne permettront aux aventuriers de passer le pont, mais ils seront au minimum amicaux si un Test de *Bluff* est réussi.

Si les aventuriers échouent un Test de *Bluff*, l'alarme sera déclenchée dans les 3 Rounds, si possible.

Le contenu des pièces du château

Les descriptions de chaque zone qui suivent ne donnent que des informations générales quant au contenu des pièces. Dans certains cas, vos joueurs peuvent vous demander une description plus détaillée de ces lieux. Lorsque cela arrive, référez-vous à la table suivante pour déterminer des objets ou du mobilier supplémentaires qui peuvent s'y trouver. Les objets suivants peuvent être choisis arbitrairement ou aléatoirement selon ce que vous déciderez. Lorsque les objets seront tirés au sort, il pourra être nécessaire d'ignorer certains résultats pour que la fonction de la pièce reste cohérente. Par exemple, la présence d'une tapisserie dans une cuisine est peu probable.

D100	Objet/Meuble
1-5	Armoire — contenant vêtements, chaussures, lingerie, etc.
6-10	Armure(s)/Arme(s) (rouillées/brisées)
11-15	Balai
16-20	Bois de chauffage
21-25	Chaise(s) — fauteuil, canapé, tabouret, etc.
26-30	Chandelier(s)/Lampe(s)
31-35	Coffre à habits
36-40	Coffre — coutellerie, pots & casseroles, outils, etc.
41-45	Etagères — livres, bibelots, etc.
46-50	Instrument de musique — tambour, flûte, etc.
51-55	Literie — draps, couvertures, tapis, paillasses, etc.
56-60	Peinture(s) — scènes historiques, vues du château, portraits, paysages
61-65	Porte-torche(s)
66-70	Pot de chambre
71-75	Sacs — farine, grain, etc.
76-80	Seau — eau, lait, sable, acide, etc.
81-85	Statue
86-90	Table — pour manger, pour écrire, de nuit, de jeu, établi, cassée, tachée de sang, etc.
91-95	Tapisserie — voir Peinture
96-00	Tonneau — bière, liqueur, huile, sel, etc.

Description du Château

Voir le Plan 22

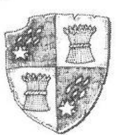
Les courtines du château atteignent une hauteur de 12 mètres et sont construites en pierre de taille. Les remparts du sommet sont couverts par un toit en bois pour conserver le chemin de ronde au sec. Quiconque s'approcherait des murailles du château en plein jour, et à découvert, serait automatiquement repéré.

Portes

Les diverses *Résistances*, points de dommages encaissables et difficultés de serrures des portes de Château Wittgenstein sont les suivants :

Position	**R**	**D**	**DS**
Porte Principale	8	32	60%
Portes Extérieure & Intérieure	6	28	50%
Toutes les autres portes	4	14	30%
Fermée par une barre en bois	+1	+2	-

Les descriptions suivantes considèrent que les habitants du château ont été pris par surprise.



La Baille Extérieure

Cf. zone 2, plus loin

Les bateliers du Reik peuvent bien frissonner lorsqu'ils traversent l'ombre menaçante du sinistre château, mais un véritable aperçu (bien que encore incomplet) de l'étendue des horreurs qui se cachent à l'intérieur, ne pourra être obtenu que par ceux qui oseront s'en approcher de plus près. Largement visibles depuis la piste qui serpente au sommet de la falaise jusqu'à l'entrée du château, se trouvent des cages en fer, suspendues près de la Porte Principale. De l'une d'entre elles, un bras décharné s'agite faiblement, tandis qu'une voix nasillarde, à peine audible à cause du grincement des chaînes rouillées, appelle à l'aide.Il y a six cages en tout, cinq ne contenant qu'un squelette ou un cadavre achevant de se décomposer. La sixième abrite un être encore vivant. Il n'y a rien que les aventuriers puissent faire pour aider ce malheureux. Toute tentative pour le libérer fera que les gardes de la Porte (zone 2) leur crieront une sommation en pointant leurs arbalètes dans leur direction.

1. Défenses de la Porte

Une tour se dresse devant la porte d'entrée du château, reliée à la Baille Extérieure par un mur sur lequel un chemin en autorise l'accès. Les gardes postés ici sont en mesure de tirer dans le dos de

quiconque s'approche de la porte, rendant cette zone des plus meurtrières pour des attaquants. Sa position rend impossible l'utilisation d'un bélier, et elle est également abritée contre des tirs d'artillerie.

La tour est inoccupée et vide ; dans le cas d'une attaque de la grande porte, deux gardes seront dépêchés ici pour prendre position sur le mur et dans la tour. De là, ils pourront tirer sur les attaquants et les empêcher d'escalader le mur. S'ils sont submergés, ils se replieront dans la pièce **b** de la Porte Principale.

Un accueil inamical

Les gardes ont des consignes strictes qui leur ordonnent de ne laisser entrer personne dans le château.

Si le Sergent Kratz est toujours en vie (ou l'un des deux autres s'il est mort), il se penchera hors des remparts vers les aventuriers et leur criera : « Eloignez-vous d'ici, tas de charognes ! Les mendiants ne sont pas acceptés au château. »

Le Sergent écoutera ce que les PJ auront à lui dire, mais refusera de les laisser entrer. Après un moment, il leur répétera fermement de s'en aller, en faisant un signe aux gardes sur le mur qui pointeront leurs arbalètes en direction des personnages. Si les aventuriers ne partent toujours pas, les gardes commenceront un tir nourri, tandis que le Sergent laissera échapper un rire sadique. Cette petite scène est prévue pour faire déguerpir les aventuriers, plutôt que pour les massacrer ; aussi vous devrez réduire les dommages infligés pour qu'ils puissent s'échapper. Les gardes ne tireront qu'une salve, à moins que les personnages ne persistent (auquel cas, ils sont vraiment dans de sales draps car 4 autres gardes arrivent pour renforcer leurs camarades — voir *Position des gardes du château*). Cette fois-ci, ne réduisez pas les dommages ; si vos joueurs sont assez stupides pour tenir tête aux gardes dans cette situation, c'est qu'ils ont eu beaucoup trop de chance depuis le début de cette aventure !

2, 3 & 4. Portes Principale, Extérieure et Intérieure

Ces trois grandes portes sont construites sur le même modèle et seront décrites ensemble pour éviter les répétitions et les pertes de place. Les portes proprement dites sont encadrées par deux tours, reliées entre elles par un rehaussement en pierre. Les doubles battants en bois sont recouverts de plaques de fer, qui tiennent en place au moyen de gros clous à tête noire. Elles sont normalement fermées de l'intérieur par une grosse poutre en bois qui nécessite un total de 6 points de *Force* pour être retirée. Derrière les grandes portes, il y a une herse et une autre porte à double-battants plus petite. En temps de paix, celles-ci seront ouvertes, mais fermées au premier signe d'attaque.

Au-dessus du passage (sous la pièce **f**), se trouvent un certain nombre de meurtrières à travers lesquelles les défenseurs peuvent déverser de l'huile bouillante, du plomb fondu, et autres gâteries sur la tête des assaillants. La herse précédente peut même être abaissée lorsque les attaquants seront dans le passage, en isolant ainsi une partie d'entre eux.

Les Portes Principale et Extérieure (2 & 3) sont toutes les deux tenues par 5 gardes. Durant la journée, il y a 50% de chance pour qu'ils soient encadrés par un Sergent. La Porte Intérieure est généralement inoccupée, mais les gardes de la Tour centrale s'y replieront dans le cas d'une forte attaque (voir page 61). Dans les descriptions des pièces individuelles qui suivent, ignorez toutes les références aux gardes s'il s'agit de la Porte Intérieure (4).

Porte Principale : Les gardes n'ouvriront les portes que si l'un de leurs supérieurs leur ordonne de le faire. Les visiteurs non attendus devront soit rebrousser chemin, soit, s'il s'agit de paysans ou de villageois, servir de cibles aux arbalétriers. Les visiteurs qui ont l'air important se verront demander d'attendre pendant que les gardes en réfèrent au Lieutenant Doppler.

Portes Extérieure et Intérieure : Elles sont normalement laissées ouvertes, mais seuls les membres de la famille et les gardes en faction dans la Tour centrale (page 72) sont autorisés à traverser le pont.

a & b. Ces pièces sont rarement utilisées et le sol est recouvert d'une couche de poussière. En cas d'attaque, un arbalétrier se positionnera dans chacune d'elle pour tirer sur quiconque s'approche de l'entrée. Il y a une échelle dans chaque pièce qui conduit à l'étage supérieur via une trappe. La trappe dispose d'un verrou qui peut être fermé depuis l'étage.

c. Cette pièce est peu utilisée, mais 4 arbalètes et 230 carreaux sont rangés sur des râteliers fixés aux murs. La porte débouchant sur la cour est fermée à clé.

d. Il y a toujours un garde en faction ici (Portes Principale et Extérieure seulement), assis derrière la table près de la porte. Son travail consiste à empêcher les visiteurs non autorisés d'entrer. A moins que l'alarme ne soit donnée, il ne portera pas son casque, dévoilant dans toute son horreur la masse de chair purulente qui lui sert de figure — tout personnage qui le verra devra réussir un Test contre la *Peur* en plus du Test de **E** (à cause de l'odeur) pour éviter de subir une pénalité de -10 à son **CC** pendant qu'il le combattra. S'il est attaqué, ce garde appellera à la rescousse ses camarades de l'étage supérieur.

e. Les gardes utilisent cette pièce comme salle de récréation. Bien que les 4 gardes de repos ici aient toujours un œil dehors pour voir qui s'approche du château, ils seront en train de jouer aux dés. Il y a 3D10 Pistoles sur la table.

f. La herse est actionnée depuis cette pièce. A présent, elle est relevée et pend au bout de ses poulies, dont les câbles passent par une fente dans le sol, tout le système étant supporté par une armature en bois très solide. Dans le sol, sont disposées des meurtrières de 15 cm de large, et il y a une cinquantaine de lances alignées dans des râteliers sur les murs Est et Ouest. Ces lances sont courtes, avec des pointes très lourdes, et sont destinées à être projetées par les meurtrières ; si elles sont lancées ou employées normalement en combat, leur utilisateur subira un malus de -10% à son **CC**, ou son **CT** selon le cas. Cette pièce abrite également deux gros chaudrons en fer, l'un rempli d'huile, l'autre d'une masse de plomb. Les deux chaudrons reposent sur des foyers (non allumés), et sur deux supports à roues, destinés à les amener au-dessus des meurtrières avant de les basculer. Le sol autour des meurtrières est sensiblement en pente, pour s'assurer que l'huile et le plomb brûlant ne se répandent pas dans la pièce. L'un des coins de la pièce est encombré par deux grabats qui sont utilisés par les gardes affectés ici.

g. Cette pièce est fermée à clé, et l'épaisse couche de poussière qui en recouvre le sol atteste qu'elle n'a pas été utilisée depuis un bon moment. Sur un râtelier contre un mur sont disposés 6 arbalètes et 164 carreaux. A part ça, la pièce est vide.

La cour

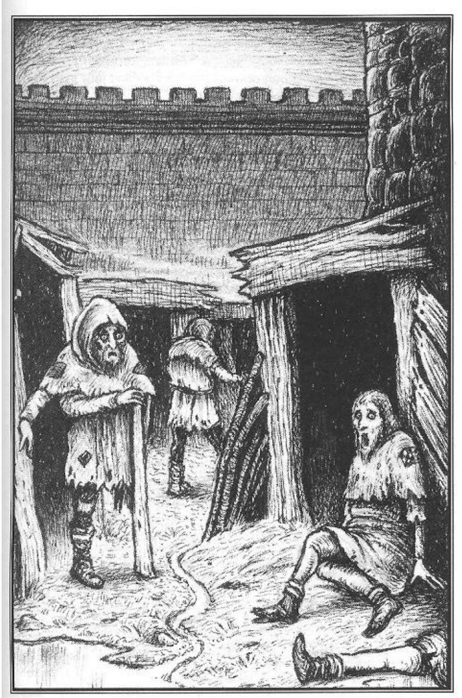
La Baille Extérieure est obstruée par des décombres et des mauvaises herbes ; la seule zone un peu propre est un "chemin" qui conduit de la Porte Principale jusqu'au sommet des marches, et de là jusqu'à la remise. La plupart des bâtiments de la cour se sont écroulés par manque d'entretien, mais les façades extérieures sont toujours debout.

Les gardes et les mendiants qui vivent dans cette partie du château ne se préoccupent pas de l'état dans lequel elle est. Par conséquent, la zone entière est couverte d'immondices, avec des mousses et des moisissures qui ont poussé un peu partout, et dégage une terrible odeur de pourriture.

5. Les ruines

Ces structures (marquées *a*, *b* et *c* sur la carte) étaient autrefois des entrepôts et des dépendances diverses. Maintenant, ce ne sont guère plus que des tas de ruines. L'escalier du réseau souterrain sous la Baille Extérieure débouche (via une trappe bien camouflée) dans le bâtiment "5a".

Une population de 18 mendiants loge dans ces ruines, dans des abris de fortune construits à base de détritus. Ils vivents des rebuts laissés par les gardes. A la différence des mendiants du village, ces créatures ne font rien pour cacher leurs mutations : des membres



multiples et des excroissances anormales sur tout le corps. Les mendiants étaient autrefois ces villageois désespérés qui s'étaient rendus au château, après la tempête "Distordante", dans l'espoir d'y trouver nourriture et réconfort. Ils ont été autorisés à pénétrer dans l'enceinte du château, et à s'établir dans la Baille Extérieure ; leur présence est tolérée, mais ils sont totalement ignorés par les autres occupants des lieux.

Nombre d'entre eux ont été pris par Dame Margritte pour satisfaire aux besoins de ses expériences, mais elle a récemment arrêté de les utiliser, préférant choisir ses cobayes parmi les villageois qui mènent encore un semblant de vie normale.

Les créatures qui restent sont si démoralisées, et si proches de la mort, qu'elles passent leur temps vautrées dans leurs immondices. Les mendiants s'écarteront en clopinant de leur mieux s'ils sont attaqués, mais n'essayeront même pas de rendre les coups. S'ils sont interrogés, ces pauvres diables répondront d'un air sincère, mais dans un tel charabia que les aventuriers ne pourront pas les comprendre. Toutefois, si la Baille Intérieure ou Dame Margritte sont mentionnées, les mendiants sembleront s'animer. Un regard extatique apparaîtra dans leurs yeux, et ils marmonneront quelque chose comme "le lieu où habite la Dame du Salut", et divagueront sur le sort heureux qui attend celui qui sera assez chanceux pour être choisi pour traverser le pont. Les mendiants croient que tout est merveilleux dans la Baille Intérieure, et que ceux qui traversent le pont seront libérés de leurs maux et vivront dans le confort et la félicité au côté de Dame Margritte. La vérité est tout autre, et tous les mendiants qui s'y sont rendus ont trouvé là-bas une mort des plus horribles.

Un être pitoyable — sans nez mais avec trois yeux — se dandine en tenant serrée contre son sein une pomme de terre verte à moitié mangée. C'est Margritte qui la lui a lancée il y a plusieurs semaines, mais il se figure qu'il s'agit d'un cadeau, et la garde soigneusement comme un gage d'amour. Il croit qu'un jour elle osera lui déclarer son amour pour lui, et qu'ils vivront ensemble au milieu des splendeurs de la Baille Intérieure. Toute tentative pour lui prendre sa pomme de terre lui fera pousser des cris perçants — il préférera la lancer pardessus les murs du château plutôt que de se laisser voler son trésor.

6. Ecuries

Les 5 chevaux de selle du château logent ici. Ils sont gardés par Hans Shumacher qui habite dans les pièces de l'étage supérieur. Le corps de Hans brille d'une lueur verte et malsaine, et possède des bras qui s'étendent jusqu'à ses genoux. Hans attaquera tous les étrangers qui s'approcheront de ses chevaux. Il garde une fourche, posée à côté de sa porte, qu'il emploiera à la première provocation (utilisez le Profil du *Domestique* ordinaire de **LCI**).

Le logement de Hans est dans un état correct, mais manque un peu de mobilier. Il dort sur un vieux matelas de crin rempli de puces et posé à même le sol. Quiconque touche le matelas a 50% de risque d'être infesté de puces (voir page 49 pour les effets). Il n'y a rien de valeur dans ces différentes pièces.

7. Ecurie du carrosse

Cette écurie abrite les quatre chevaux noirs du carrosse. Ils sont soignés par le cocher, Otto, et le valet de pied, Adolf. Les deux hommes habitent dans les pièces au-dessus de l'écurie. Ces pièces sont bien loties et contiennent, entre autres choses, des livrées de rechange. Otto possède trois bras (tous ses costumes ont trois manches), tandis que les deux pieds d'Adolf pointent vers l'arrière, ce qui lui donne une démarche quelque peu traînante. Ces individus ne se battront que pour se défendre (utilisez le Profil standard du *Domestique* de **LCI**).

8. Remise

Elle contient le carrosse de la famille Wittgenstein. Il est noir avec des liserés d'argent, et porte les armoiries de la famille sur ses deux portes. Les harnais de l'attelage sont accrochés au mur.

9. Forge

La forge n'a plus été utilisée depuis bien longtemps, et elle est recouverte de poussière et de toiles d'araignée. Un examen de la pièce révélera que tous les accessoires de forgeron sont toujours là, mais chaque objet est rouillé et inutilisable. La forge proprement dite est remplie de cendres, et le seul signe de vie est un couple de rats (dont l'un possède deux têtes) en train de fouiller dans un tas de décombres dans un coin. S'ils sont dérangés, les rats s'enfuiront par un trou, derrière le tas de gravats. La petite pièce au Sud contient une pile de charbon, qui servait à alimenter la forge.

Le Donjon (zones 10-22)

C'est ici qu'habite la majorité des gardes, plus le Lieutenant Doppler et le Sergent Kratz (le Sergent Klinger emménagera ici à la mort de Kratz). Ce bâtiment est utilisé comme ultime ligne de défense, et les gardes s'y replieront en mettant une barre à la porte s'ils sont submergés par les attaquants dans la cour.

Le Donjon est très peu meublé, et la poussière et la saleté se sont déposées partout comme si personne ne s'était jamais inquiété de nettoyer. Des toiles d'araignée pendent dans les coins de toutes les pièces.

Premier étage

10. Salle de garde

A moins que l'alarme n'ait été donnée, cette pièce sera vide ; elle n'est employée que comme lieu de passage. Sur le mur Sud-Est, est accrochée une tapisserie effilochée aux couleurs passées, sur laquelle on peut encore distinguer les armoiries des Wittgenstein. Si l'alarme est déclenchée, la porte sera barricadée, et il y aura au moins un garde armé d'une arbalète.

11. Grande salle

Une grande table en chêne trône au centre de cette pièce. Tout autour sont disposées 8 chaises avec de hauts dossiers. Il y a également une épée suspendue au-dessus de la cheminée, mais elle est rouillée et émoussée et son fourreau est couvert de poussière. Il y a six gardes en train de se relaxer ou de jouer aux cartes.

12a & b. Escaliers

Ces deux escaliers dégagent une odeur déplaisante. Celui qui conduit au-dessus (**a**) exhale une odeur de chair en décomposition, comme s'il y avait plusieurs animaux morts à l'étage supérieur. L'escalier qui descend (**b**) sent très fort la moisissure et l'humidité.

13. Salle commune

Cette pièce est utilisée par les gardes pour s'y reposer. Les tuyaux d'évacuation qui se trouvent dans le renfoncement donnent dans la partie située entre le Donjon et la Porte extérieure.



Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée est très humide, comme l'indique l'eau qui suinte des cloisons moisies.

14. Puits

L'eau du Donjon est tirée du puits dans le coin de cette pièce. Quatre seaux en cuir moisi, ainsi que les cordes qui y sont reliées, sont disposés près du puits.

15. Magasin

Plusieurs piles de bois humide sont entreposées ici.

16. Armurerie

Cette pièce contient plusieurs râteliers d'armes, d'armures et de boucliers. Il y a au total 16 arbalètes et 500 carreaux. Il y a également 12 cottes de mailles à manches longues, 9 boucliers, 34 épées et 14 haches.

17. Cuisines

Les repas des gardes sont préparés dans cette pièce enfumée. De nombreux ustensiles de cuisine sont suspendus près du foyer. Trois domestiques travaillent, mangent et dorment ici. Ils sont tous trois couverts de graisse et ont la peau blême car ils n'ont pas vu la lumière du jour depuis bien longtemps.

Si les aventuriers pénètrent dans cette pièce, les serviteurs plongeront sous la grande table où ils se tapiront en tremblant. Les domestiques sont très malheureux de leur triste sort, mais il faudra que les PJ réussissent un Test de **Soc** pour qu'ils soient convaincus de sortir de sous la table et de les aider. Ils ne souhaitent que s'échapper du château et ne se joindront pas à une éventuelle attaque contre la Porte Extérieure. Ils peuvent fournir des informations sur les autres pièces du Donjon.

Si les aventuriers ratent leur Test de **Soc**, les serviteurs resteront sous la table et ne feront rien pour gêner les PJ dans leur inspection du bâtiment.

Que le Test de **Soc** soit réussi ou non, les domestiques avertiront les personnages de ne pas ouvrir la porte du magasin (zone 18). « Non ! N'ouvrez pas la porte, maîtres. Vous allez les faire sortir ! » S'ils sont questionnés au sujet de ce "Les", les serviteurs commenceront à marmonner une histoire de rats verts. « Ils sont très gros, avec de longues dents, et ils mordent. » Ils tiennent habituellement les rats éloignés en agitant une torche allumée devant eux.

Il y a également un mendiant dans le coin de la pièce — ses mains et ses pieds sont attachés par des menottes, et il porte une chaîne serrée autour de son cou. Cette chaîne est reliée à un fil métallique qui passe à travers le plafond jusqu'à la chambre du Lieutenant Doppler (zone 22). Lorsque les aventuriers seront présents, ce fil se tendra brusquement, étranglant à demi le mendiant qui se mettra à gargouiller de façon grotesque pour retrouver sa respiration. Les domestiques expliqueront que Doppler emploie ce système pour les appeler, plutôt qu'une banale sonnette ; mais ils refuseront de sortir de sous la table, à moins qu'un Test de **Soc** n'ait été réussi.

Hilda, Hans et Fritz — 3 Domestiques



Comme tout le monde au château, les domestiques ont été affectés par la Pierre. Tous sont bossus et ont le corps tout tordu. Ils ont également les doigts des mains très longs et très fuselés.

Les serviteurs sont décidés à se battre pour s'échapper, mais ne seront pas prêts à prendre de trop gros risques. Pour les convaincre de combattre, l'un des aventuriers devra réussir un Test sous son **Cd**. Un autre Test sera nécessaire chaque fois que l'un d'entre eux sera touché, pour les empêcher de fuir tous ensemble.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	20	3	3	6	30	1	24	19	22	24	29	19

Ages : 34, 23 & 44 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Cuisine ; Esquive.

Possessions
Couteaux de cuisine (armes improvisées) ; Tablier en cuir (0/1 PA au Tronc et aux Jambes, devant seulement).

18. Magasin

Cette pièce contient tout le ravitaillement du Donjon. Elle est également occupée par de nombreux rats verts qui sortiront en bande si quelqu'un ouvre la porte sans torche à la main. Les rats attaqueront d'abord celui qui leur a ouvert la porte avant de s'égailler à travers la cuisine, attaquant toute personne sur leur chemin.

Si le personnage qui ouvre la porte tient une torche, il verra se refléter dans la pénombre des dizaines de petits yeux rouges. Tant qu'une torche allumée sera tenue entre les personnages et les rats, ces derniers n'attaqueront pas ; mais si elle est posée, ou que le porteur s'aventure trop loin dans le magasin, les rats le contourneront et l'attaqueront par derrière.

24 Rats

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	0	1	1	30	1	-	14	10	14	14	-

Règles spéciales : Leur morsure a 35% de chance de causer une *plaie infectée*.

Le magasin recèle des tonneaux de nourriture et de bière. Certains ont été vidés par les rats, mais la majorité sont encore intacts et bien fermés. Un examen des murs révélera quantité de fissures qui ont permis aux rats de pénétrer à l'intérieur de cette pièce.

Deuxième étage

Cet étage abrite les chambres des gardes, du Sergent Kratz (ou Klinger) et du Lieutenant Doppler.

19. Dortoir

L'odeur infecte, perçue initialement en bas de l'escalier, est presque oppressante à l'intérieur de cette pièce. Contre les murs sont alignés 16 lits recouverts de couvertures brunes et en lambeaux. Au pied de chaque lit, il y a un petit coffre en bois, et une épée est suspendue au-dessus de chacune des paillasses. A tout moment, il y aura 4 gardes en train de dormir ici — leurs armures et leurs armes étant accrochées à côté de leur lit. Puisque leurs visages sont visibles, n'oubliez pas de faire effectuer un Test de *Peur* à quiconque les regardera. S'ils sont surpris, les gardes tenteront soit de se saisir de leur propre équipement et de combattre, soit de s'enfuir jusqu'à l'armurerie (zone 16) pour se procurer d'autres armes et armures.

L'odeur (qui ressemble à celle de la viande pourrie) n'émane pas seulement des gardes, mais également des couvertures et des lits qui sont imprégnés de la purulence des dormeurs qui s'y sont succédés. Bien que cette senteur soit des plus déplaisantes, elle ne sera pas réellement insoutenable, sauf si quelqu'un retire les couvertures des lits, auquel cas les PJ devront réussir un Test de **E** s'ils veulent éviter de vomir pendant 1D4 Rounds.

Les petits coffres ne sont pas fermés à clé, et contiennent des pièces d'équipement de rechange des gardes, plus l'équivalent de 2D10 CO chacun, en monnaie diverse.

20. Chambre du Sergent Kratz

Cette pièce est crasseuse et mal tenue, et l'odeur qui s'en dégage est même encore pire que celle du dortoir. La tête déformée et empaillée d'un bouc (en fait celle d'un Homme-bête) est accrochée sur le mur Nord-Est. Cachée à l'intérieur de la gueule, se trouve une *Potion de Soins*. Sur la table de chevet, sont posés une carafe de vin aigre, un gobelet en argent massif (valeur : 18 CO) et un grand livre recouvert de cuir. Le livre contient des dessins innombrables d'armes d'hast, et décrit minutieusement les différences subtiles qui existent entre elles (Note : Dans **WJRF**, toutes les armes d'hast sont considérées comme étant identiques).

21. Salle de réunion

Le Lieutenant Doppler se sert de cette pièce pour transmettre ses directives aux Sergents Kratz, Klinger et Anderer. En comparaison du reste du Donjon, cette pièce est presque agréable. Des tapisseries bariolées sont suspendues aux murs, et le tapis coloré n'a pas une seule tache ! La table, au centre de la salle, est brillante et propre — les domestiques détestent la nettoyer, mais c'est mieux que d'encourir la colère de Doppler. Les chaises sont toutes rembourrées confortablement, et les étagères abritent une sélection de livres sur l'histoire de L'Empire et de ses religions. Hors de son contexte, elle semblerait appartenir à une personne cultivée et bien élevée.

Les apparences, toutefois, peuvent être trompeuses. Quiconque jettera un œil dans l'alcôve, derrière le rideau, ne se fera plus d'illusions quant à la personnalité de Doppler. Suspendu dans une cage en fer, se trouve un homme d'âge moyen (le mari de Sigrid) dont la langue a été arrachée. Il a été torturé jusqu'à ses dernières limites par Doppler, et ses deux bras sont brisés. La cage est bien fermée (DS 10%), et le Lieutenant transporte toujours la clé sur lui.

22. Chambre du Lieutenant Doppler

Doppler se trouvera ici, à moins que l'alarme n'ait déjà été donnée. La chambre est magnifiquement meublée, et le lit recouvert de peaux d'ours. A la tête du lit, il y a un cordon de sonnette, qui est relié au cou du mendiant dans la cuisine (zone 17). Si le cordon est tiré, le mendiant s'étouffera, et l'un des serviteurs viendra voir ce que veut le Lieutenant. Mais si les domestiques connaissent la présence des aventuriers dans le Donjon, ils ne quitteront pas la cuisine.

Un coffre fermé à clé (DS 20%) contre le mur Est contient des vêtements fantaisie appartenant à Doppler — trois paires de chausses en cuir, trois chemises de soie et des sous-vêtements assortis en cuir. Sous les habits, il y a un sac qui recèle un collier en argent (valeur : 50 CO) et une bague sertie d'un rubis (valeur : 75 CO).

La Tour du Capitaine (zones 23-27)

Cette tour abrite les squelettes animés de l'ancien Capitaine de la Garde, Georg Hegel, et de 6 gardes. Le Capitaine est mort quelques mois auparavant et a été réanimé par Dame Margritte.

23. Salle de garde

Quand les aventuriers ouvriront la porte, trois Squelettes poussiéreux se dresseront dans leurs armures de mailles en loques. Ils attaqueront toute personne qui n'est pas habillée en garde (sauf Dame Margritte).

3 Squelettes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Règles spéciales : Ne sont pas sujets à l'*Instabilité* tant qu'ils restent dans la tour ; grâce à la Pierre Distordante employée pour leur évocation, ils ne sont pas sujets à la *Stupidité* ; causent la *Peur* aux créatures vivantes ; ont 35% de chance de causer des *plaies infectées*.

24. Hall d'entrée

Des tapisseries en lambeaux pendent aux murs, une épaisse couche de poussière recouvre tout, et de grandes toiles d'araignée pendent au plafond et sur les bords des meubles.

Les restes moisis d'un repas ont été oubliés sur la table contre le mur. C'était le dernier repas du Capitaine Hegel avant sa mort, et il n'a jamais été retiré depuis.

Des traces de pas conduisent de l'entrée de la pièce jusqu'à l'escalier.

25. Puits

Il y a deux seaux en cuir rongé près du puits, et les murs sont recouverts d'une épaisse couche d'écume d'un vert très vif. Si une source de lumière est amenée au-dessus du puits, les personnages pourront distinguer un bon paquet de cette écume semblant se déplacer à la surface de l'eau. Le mouvement est causé par des remous souterrains, et cette "écume" est simplement une sorte de mousse naturelle, bien que d'une couleur un peu trop criarde.

26. Dortoir

Avant leur mort prématurée, et leur réanimation qui a suivi, les gardes de Hegel dormaient ici. Trois de leurs Squelettes sont encore là, et attaqueront quiconque (autre que des gardes ou Margritte) pénétrera dans la pièce. Le dortoir contient trois lits superposés, avec des matelas moisis.

3 Squelettes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Règles spéciales : Ne sont pas sujets à l'*Instabilité* tant qu'ils restent dans la tour ; grâce à la Pierre Distordante employée pour leur évocation, ils ne sont pas sujets à la *Stupidité* ; causent la *Peur* aux créatures vivantes ; ont 35% de chance de causer des *plaies infectées*.

27. Chambre du Capitaine

La porte de cette pièce grincera fortement lors de son ouverture, alertant les occupants de la venue d'un éventuel intrus. A l'intérieur, le Capitaine Hegel est assis sur une chaise recouverte de nombreuses toiles d'araignée. Sa silhouette est assez vague ; juste un relief gris parmi les toiles brillantes. Comme les aventuriers entreront, il dira d'une voix rauque : « Qui ose entrer dans ma chambre sans se faire annoncer ? »

Hegel attendra une réponse avant de demander aux aventuriers de partir. S'ils refusent, ou font mine de l'attaquer, il se lèvera brusquement dans un nuage de poussière qui le dissimulera complètement pendant 1 Round. Quand la poussière s'éclaircira, chaque personnage devra réussir un Test de *Sang-froid*, ou fuir cette apparition fantomatique pendant 1D4 Rounds.

Comme Hegel se rapproche d'eux, les aventuriers distingueront les traits de ce qui était autrefois son visage, et en seront paralysés à moins de réussir un Test contre la *Peur* (ceux qui le ratent pourront réessayer de nouveau en début de chaque Round).

Sur une table, reposent un gobelet en argent rempli de poussière (valeur : 15 CO) et une carafe du même métal (valeur : 30 CO) qui contient du vin aigri. Le mobilier restant est un lit poussiéreux et un coffre contenant des habits moisis. Il n'y a rien d'autre de valeur dans cette chambre.

GEORG HEGEL — SQUELETTE, EX-CAPITAINE DE LA GARDE



Georg Hegel était le Capitaine de la Garde du château, avant sa mort accidentelle survenue 3 mois auparavant.

Il ne lui a pas été permis de reposer en paix néanmoins, car Dame Margritte (qui ne fait pas entièrement confiance au Lieutenant Doppler) a réanimé Hegel en utilisant un sortilège de *Evocation d'un héros-squelette mineur* et une pincée de poudre "Distordante".

Maintenant, Hegel n'est plus qu'un squelette qui fait cliqueter les mailles de son armure, ce qui ne l'empêche pas d'être totalement loyal envers Dame Margritte, puisque son "existence" repose sur ses pouvoirs.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	56	4	4	11	45	2	40	70	40	60	40	30

Age : Indéterminable !

Compétences

Bagarre ; Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Langage secret — Jargon des batailles ; Spécialisations — Lance de cavalerie, Armes à 2 mains, articulées et de parade.

Equipement

Arbalète (P 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) et munitions ; Fléau d'armes ; Epée bâtarde (**I** -10, D +1) ; Casque et cagoule de mailles (2 PA à la Tête) ; Chemise de mailles à manches (1 PA au Tronc et aux Bras) ; Jambières de maille (1 PA aux Jambes) ; Bouclier (1 PA partout).

La Tour de Garde (zones 28-30)

Cette tour centrale, dressée comme un pinacle isolé entre les Bailles Intérieure et Extérieure, garde l'accès au pont qui relie les deux parties du château. Il y a cinq gardes en faction ici en permanence — ils n'autorisent personne à entrer dans la Baille Intérieure, mais quiconque traverse dans l'autre sens (pour se rendre dans la Baille Extérieure) ne sera pas interpellé. Dans le cas où une bataille aurait lieu à la Porte Extérieure (zone 3), ces gardes seraient remplacés par d'autres de la Baille Extérieure (considérant que les effectifs restants sont suffisants), tandis qu'ils iraient eux-mêmes tenir la Porte Intérieure, avant de fuir où ils pourraient s'ils étaient à leur tour submergés par les assaillants.

28. Rez-de-chaussée

Le pont entre les deux bailles passe sous un passage voûté à ce niveau de la construction. Généralement inoccupées, les deux pièces de chaque côté du passage abriteront chacune un garde (armé d'une arbalète), dès que l'alarme sera déclenchée.

A part quelques sacs et tonneaux (de nourriture, bière, huile, etc.), ces deux pièces sont vides.

29. Premier étage

Cette pièce renferme les treuils permettant de lever ou d'abaisser les ponts-levis Sud et Nord. Comme le montre le *Plan 22*, les deux moitiés les plus larges de chaque côté du pont sont attachées à de lourdes chaînes. Toutefois, les systèmes de treuils n'ont pas été utilisés depuis longtemps, et sont si vieux et si rouillés qu'un total de 12 points de *Force* (ex., 4 gardes) sera nécessaire pour les actionner. Malgré cela, il faudra compter 1D6 +1 Tours de jeu (minutes) pour relever entièrement un pont-levis. Cette pièce est également équipée de meurtrières — comme dans les pièces **f** des 3 grandes Portes. Dans le cas où le branle-bas de combat serait décrété, trois des cinq gardes en poste dans la Tour viendraient se positionner ici.

30. Deuxième étage — Armurerie

Cette pièce est équipée de paillasses pour les gardes qui sont affectés à la Tour. A moins que l'alarme n'ait été donnée, les gardes seront tous ici — soit en train de dormir, ou de jouer aux cartes, ou de lutter pour s'entraîner, et cetera.

Les râteliers d'armes contre les murs Sud et Nord contiennent 10 arbalètes, 50 lourdes lances (destinées à être projetées par les meurtrières de l'étage inférieur), 300 carreaux d'arbalète, 10 boucliers, 10 cottes de mailles à manches longues, 10 cagoules de mailles, 10 casques complets et 10 épées ordinaires.

La Baille Intérieure

La Baille Intérieure renferme les résidences de la famille Wittgenstein et de ses domestiques. Il n'y a pas de gardes dans cette partie du château ; même la grande porte d'accès est inoccupée, à moins que les gardes de la Tour centrale n'aient reçu l'ordre de s'y replier (par exemple, si la Porte Extérieure est attaquée).

Les Wittgenstein ne pensent pas que des intrus soient capables de pénétrer aussi loin dans le château, mais même si cela était, le seul PNJ dont les agissements auraient besoin d'être adaptés (par rapport aux descriptions de ce chapitre) est Dame Margritte, et encore seulement si Doppler s'est chargé de la faire prévenir.

Dès que les aventuriers pénétreront dans la cour de cette partie du château, leur regard sera attiré par le grand nombre d'oiseaux noirs à l'aspect maléfique qui tournent en cercle au-dessus de leurs têtes, et les scrutent du haut de leurs perchoirs, sur les toits de tous les bâtiments.

Les yeux des oiseaux semblent briller avec convoitise tandis qu'ils suivent les déplacements des personnages ; ils iront même jusqu'à sautiller sur le bord des toits ou des murs pour ne pas perdre de vue les aventuriers.

En fait, ces oiseaux n'ont que très peu muté, ce ne sont que des corbeaux inoffensifs qui prennent simplement un grand intérêt à tout ce qui bouge. Ils ne sont pas vraiment intelligents, mais il peut être intéressant de leur faire "surveiller" les PJ pendant un bon moment, avant que l'un d'eux s'envole et pénètre dans un bâtiment par une fenêtre ouverte, par exemple — comme s'il allait faire son rapport à quelqu'un qui serait à l'intérieur.

31. Volière

Etant à l'origine un solarium, les murs de ce bâtiment sont pour la plupart en verre (sauf le côté qui fait face à la muraille du château), mais le verre a pris des teintes verdâtres au fil des ans, et il est aujourd'hui impossible de distinguer quoi que ce soit au travers.

Si les aventuriers s'en approchent, ils entendront des chants mélodieux d'oiseaux s'échappant de ce bâtiment blanchi à la chaux. Un examen plus détaillé révélera que le badigeon de chaux est tout écaillé, et que le dôme est fendu de partout. A travers les vitres crasseuses, on peut tout juste distinguer les restes de grandes fougères et d'autres plantes en pot.

Le solarium abrite aujourd'hui 24 produits de croisements entre hommes et oiseaux — les cobayes les plus "chanceux" des expériences démentes de Dame Margritte. Ce sont ces créatures qui chantent si mélodieusement, et de façon si incongrue, au beau milieu d'une jungle de plantes exotiques. Ces êtres, qui étaient autrefois Humains, sont perchés près du dôme et regarderont les PJ d'un air affamé. Ces créatures ont des pattes et des ailes d'oiseaux, mais leurs têtes et leurs corps — bien que pourvus de bec et de plumes — sont indiscutablement humains.

Comme les aventuriers entreront, les hommes-oiseaux sautilleront avec excitation sur leurs perchoirs, attendant avec empressement d'être nourris. Dès qu'ils réaliseront que les personnages n'ont rien à leur donner, leurs chants se transformeront en une série de trilles et de couics discordants. L'un de ces êtres (le plus courageux) sautera sur le sol et viendra donner un coup de bec au personnage le plus proche. La créature peut être chassée, en agitant une arme ou simplement une main devant elle. Avec un cri angoissé, l'homme-oiseau réintégrera son perchoir, d'où il observera les aventuriers d'un air interrogateur, en penchant sa tête de travers.

Toutes les tentatives pour communiquer avec ces créatures se solderont par des piaillements affamés et réprobateurs. Il y a un meuble fermé à clé (DS 10%) dans le coin Sud-Est, contenant des sacs de graines à oiseaux et une grande pelle permettant de les distribuer. Si cette nourriture est éparpillée sur le sol, les hommes-oiseaux se précipiteront dessus goulûment, en se battant entre eux pour avoir accès aux tas les plus importants.

Les PJ ne pourront pas communiquer avec ces créatures pendant leur "repas" et, sitôt qu'il n'y aura plus de graines (après environ une dizaine de minutes), elles s'envoleront sur leurs perchoirs où elles commenceront à chanter de nouveau — en ignorant complètement les personnages.

La seule façon pour les aventuriers d'obtenir des informations consiste à attraper l'une de ces créatures, et à la forcer à parler. Il est préférable de le faire quand elles sont sur le sol, mais ceci peut être tenté pendant qu'elles sont sur leurs perchoirs. S'approcher assez près d'un homme-oiseau pour le saisir nécessite pour un personnage de réussir à grimper les 4 mètres d'intervalle qui séparent les perchoirs du sol (il pourra ensuite bondir de perchoir en perchoir puisque 4 autres mètres les séparent les uns des autres). Un jet réussi de **I** doit également être fait à chaque Round, pour éviter de perdre l'équilibre et de tomber sur le sol. Si ce jet est raté, un Test de **F** permettra au personnage de se raccrocher au perchoir. Quel que soit le nombre d'aventuriers occupés à régler ce problème, les hommes-oiseaux feront de leur mieux pour les éviter, se mettant hors d'atteinte dès qu'un personnage s'approche de trop près.

D'un autre côté, une flèche correctement envoyée forcera ces créatures à coopérer. Elles ne sont pas accoutumées aux violences physiques, et préféreront négocier plutôt que d'être blessées.

Même si les aventuriers parviennent à convaincre les hommes-oiseaux de parler, ils n'obtiendront que peu de renseignements utiles. Ces créatures ne sont guère plus que des perruches intelligentes, qui ont passé la majorité de leur existence insouciante à chanter sur leurs perchoirs.

Toutefois, elles connaissent un peu le château et ses habitants, et peuvent être d'une certaine utilité pour les aventuriers, pourvu que les bonnes questions leur soient posées. Les hommes-oiseaux sont familiers de toute la zone qu'ils peuvent voir depuis le sommet du solarium (ainsi ils ne pourront répondre à des questions se rapportant à la Baille Extérieure, par exemple). Les réponses de ces êtres seront toujours très courtes et plutôt vagues, s'ils arrivent à se rappeler quelle était la question !

24 HOMMES-OISEAUX



Ces créatures sont le résultat de l'une des expériences de Dame Margritte. Ces mutants ailés, emplumés et pourvus de becs sont le produit de croisements successifs entre des Humains et des oiseaux. Chacun d'entre eux possède un bec crochu, des pattes avec des serres et des ailes garnies de plumes, et bien que leurs corps et leurs têtes soient restés humains, ils sont recouverts d'un plumage aux couleurs très vives. L'homme-oiseau peut être apparenté aux oiseaux d'intérieur — perruches, mainates, canaris et autres. Leur taille varie également — certains ont les proportions d'un Humain, mais la plupart sont grands comme un Halfeling.

Les hommes-oiseaux parlent une sorte de Reikspiel qui leur est propre, et sont parfaitement heureux dans leur cage pas si dorée que ça. Ils n'ont aucune envie d'en partir. Notez qu'ils ne pourraient pas se sauver bien loin de toute façon, puisque leurs ailes ont été rognées.

C'est Dame Margritte elle-même qui s'en occupe, et elle est très affectueuse avec ses amis à plumes ; elle leur a même attribué un nom à chacun (ex., "Bleuet", "Joey", "Joli Bec", etc.). Elle nourrit les hommes-oiseaux chaque jour, et possède une clé qui ouvre la serrure de leur armoire à graines (voir ci-dessus).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	10	10	2	2	4	88	1	68	10	10	10	10	10

Règles spéciales : L'attaque de bec des hommes-oiseaux ne reçoit pas la pénalité normale des attaques sans armes.

32. Potager

Ce coin de la cour a été aménagé, il y a plusieurs années, pour fournir un lopin de terre dans lequel puissent pousser plantes et légumes. Aujourd'hui, les murs de 2 m 50 qui le délimitent sont recouverts d'étranges vrilles vertes. A l'extrémité de chacune de ces vrilles, une espèce de "main" à cinq excroissances verdâtres est accrochée au mur à la manière d'une ventouse. Ces plantes donnent l'impression d'entités malignes tentant de s'extirper lentement du potager. Si un personnage s'approche de la porte fermée, celle-ci s'ouvrira toute seule, révélant les plantations tordues et repoussantes qui ont envahi les lieux.

Ce potager fournissait autrefois aux cuisines du château toutes sortes de légumes et de plantes. Ce qui y pousse aujourd'hui semble plus susceptible de manger les intrus qui s'y aventureraient, plutôt que de servir de nourriture.

Il y a de nombreux types de plantes mutantes ici ; certaines sont inoffensives, mais d'autres sont guidées par une étrange et maléfique intelligence. Les plantes inoffensives ressemblent à des tomates, artichauts, courges et autres étrangement étiolés et boursouflés. Entrelacées au milieu d'elles, se trouvent des vignes d'un vert blafard qui tenteront de saisir quiconque pénétrera dans le potager.

PROFIL D'UNE VIGNE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	50	-	2	2	4	30	1	-	-	-	-	-	-

Les plants de vigne essayeront de s'entortiller autour des membres des personnages puis de les tirer au centre du potager où une énorme gueule affamée attend de dévorer ses victimes. Les personnages qui seront saisis par les vignes ne subiront aucun dommage, mais seront tirés de 2 mètres par Round en direction de la gueule. Les personnages peuvent se libérer en réussissant un Test de **F**, ou en coupant le plant de vigne. Une fois que le plant aura encaissé 4 points de dégâts, il sera tranché et tombera mollement sur le sol. Il y a au moins 50 plants de vigne dans le potager, aussi en couper un ne mettra pas fin au problème pour autant. Dès qu'une

vigne sera coupée, une autre tentera de se saisir du personnage. La seule manière pour s'en débarrasser définitivement consiste à détruire la gueule du centre.

Profil de la gueule

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	50	-	5	3	16	30	1	-	-	5	-	-	-

La gueule attend patiente et affamée ses victimes. A ce moment-là, elle s'ouvrira en grand, révélant ses deux rangées de dents vertes et son intérieur rempli d'une bile verdâtre. Les personnages qui auront été tirés sur une distance de 6 mètres seront à portée de morsure de la gueule (déterminez le Toucher normalement). Tout personnage réduit à 0 point de *Blessures* sera avalé au prochain Round.

La remise à outils

Une bicoque en bois délabrée, complètement recouverte de vignes, se dresse dans le coin-Nord-Est du potager. Si les aventuriers parviennent à y pénétrer, ils ne trouveront que des outils de jardinage divers (sarcloir, bêche, fourche, etc.), une brouette et des pots en argile répandus sur le sol.

33. Le charnier

Le milieu de la cour a été creusé en une fosse de 6 mètres de profondeur, et mesurant approximativement 8 mètres sur 5. Les bords de la fosse sont hérissés de piques dirigées vers le bas. A trois mètres du fond, un entrelacs de barres de fer bloque la fosse, ces mêmes barres soutenant une grille en son centre. Jusqu'à il y a environ une cinquantaine d'années de cela, cette fosse (dans laquelle on peut également pénétrer par les cachots du château — voir page 86 et *Plan 21*) était utilisée pour enfermer la ménagerie des Wittgenstein — une collection d'animaux et de monstres étranges et merveilleux capturés dans la Grande Forêt. Plus récemment, toutefois, elle est devenue le dépotoir des expériences manquées de Margritte...



La grille d'accès peut être atteinte depuis la cour par un passage en saillie, et grâce à une passerelle en bois amovible. Celui-ci est généralement laissé à côté de la fosse, avec un crochet permettant de soulever la grille. Quiconque jetera un œil dans la fosse, depuis le passage, remarquera des volutes de brouillard vert foncé, montant à travers les barreaux. Le fond de la fosse est indiscernable, du fait de ce brouillard, mais des sons inquiétants, tels que des plaintes et des gémissements, pourront être clairement perçus.

Tout personnage, qui entendra ces bruits, devra réussir un Test de *Sang-froid*, ou ressentir des sueurs froides, et être parcouru de frissons incontrôlables à travers tout le corps. En termes de jeu, tous les pourcentages du PJ seront réduits de 10%, aussi longtemps qu'il entendra ces bruits.

Si les personnages ouvrent la grille, ils verront une échelle qui disparaît dans le brouillard. Les barreaux de l'échelle sont zébrés de rouge, et sembleront étrangement mous sous le pied, ainsi que froids et doux au toucher. Ceci n'aura pas d'autre effet que d'inquiéter encore plus les joueurs.

Si les aventuriers descendent dans la fosse, ils distingueront des formes grises et tordues avancer vers eux dans le brouillard. Des bras gris et desséchés sortiront des murs et du sol pour se tendre vers les personnages. Parmi ces bras effrayants, des têtes hideuses et informes, qui se contorsionneront dans tous les sens, jailliront à leur tour des murs et du sol. Les personnages qui seront témoins de cette scène devront réussir un Test de *Sang-froid*, ou remonter l'échelle sur le champ.

Les créatures ont été jetées ici par Margritte, après qu'elles eurent fini de servir pour ses expériences. Elles étaient tellement imprégnées de Pierre Distordante, qu'au lieu d'y mourir, elles se sont mélangées en une espèce d'être monstrueux. Cet être attaquera tous ceux qui descendront dans la fosse, les saisissant de ses bras avides, tandis que ses multiples bouches gémiront de façon horrible.

Profil de la Chose dans la fosse

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	10	-	2	2	20*	20	8	-	-	10	10	10	-

Règles spéciales : Chaque bras de l'entité possède 4 points de *Blessures*. Lorsqu'un bras est réduit à 0 en **B**, il est réabsorbé par les murs de la fosse. La seule manière de tuer cette créature consiste à attaquer les murs. Si cela est fait, un liquide gris, épais et gluant comme de la bile, s'en écoulera et la fosse commencera à frémir imperceptiblement. Une fois que son score de **B** sera réduit à zéro, l'être sera parcouru de spasmes, le sol commencera à onduler et les murs à vibrer. Tous les aventuriers qui se trouveront dans la fosse pourront se sauver en remontant l'échelle conduisant dans la cour. Les personnages auront trois Rounds pour sortir avant d'être piégés à l'intérieur de la créature quand elle s'effondrera sur elle-même. Les personnages ainsi piégés suffoqueront après un nombre de Rounds égal à leur **E** plus deux. Ils pourront être extirpés vivants de cette masse informe, si leurs compagnons réussissent à infliger 10 autres points de *Blessures* à cette créature avant ce délai.

Notez que la porte reliant la fosse aux cachots est clouée depuis l'autre côté (R 6, D 20).

La Tour Noire (zones 34-37)

Affreusement transformé par les mutations, Ludwig von Wittgenstein, le mari de Dame Ingrid, vit dans une solitude qu'il s'est lui-même imposée, à l'intérieur de cette tour sombre et lugubre. Les marches qui conduisent à l'entrée sont cassées et usées, et la peinture de la porte est toute écaillée. Si quelqu'un utilise le grand heurtoir en cuivre pour frapper à la porte, un son sourd et profond se répercutera à travers tout le bâtiment. Quelques petites pierres et de la poussière tomberont de l'avant-toit, venant rebondir sur la tête de ceux qui se trouvent en-dessous. A part ça, il n'y aura aucune réponse.

Depuis sa métamorphose, Ludwig a développé une aversion pour la lumière du jour, c'est pourquoi toutes les fenêtres de cette tour ont été murées. Les personnages qui possèdent la *Vision nocturne* n'auront toutefois aucune difficulté à percer l'obscurité qui règne à l'intérieur.

34. Vestibule

Dès l'entrée des aventuriers, le tapis noir de cette pièce semblera se soulever et bouger, et quelque chose craquera sous leurs pieds comme si le sol était jonché de verre brisé. Des traces rouge foncé marqueront les empreintes de pas des personnages. Puis, tout d'un coup, le sol en pierre de la pièce apparaîtra tandis que les centaines de cafards qui le recouvraient décamperont pour se mettre à l'abri.

La porte qui donne dans la tour est également recouverte de ces insectes grouillants ; sa poignée devra en être débarrassée avant de pouvoir être tournée.

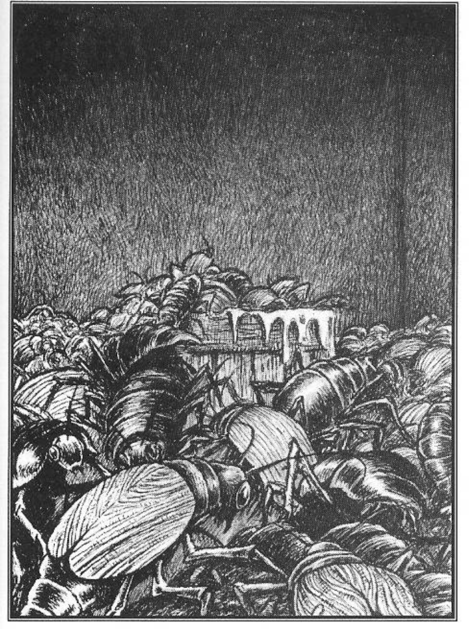
35. L'abreuvoir

Des cafards recouvrent chaque centimètre carré de cette pièce, à certains endroits sur une épaisseur de près de dix centimètres. En son milieu, se trouve un grand abreuvoir en métal dans lequel grouillent des milliers d'insectes noirs. Parmi les cafards, on peut distinguer des millions de petits œufs sombres.

Il y a un seau à côté de l'abreuvoir, mais il est également rempli de cafards. Si le seau est examiné de près, les personnages pourront distinguer un liquide épais et ambré (du miel) sur son rebord.

Aussi longtemps qu'ils resteront dans cette pièce, des cafards tomberont fréquemment du plafond sur les personnages. La plupart du temps, les insectes atterriront sur leurs vêtements ou leurs armures, mais quelques-uns passeront dans le cou d'un ou deux PJ. Une fois à l'intérieur des vêtements, les cafards se frayeront un chemin vers les parties les plus chaudes du corps — principalement les aisselles et l'aine. Ceci est très gênant, et les personnages infestés de cafards perdront 10 points dans tous leurs pourcentages. L'invasion de cafards peut également venir du sol, les insectes grimpant le long des jambes des aventuriers pour s'introduire dans leurs bottes et leurs chaussures.

Pendant qu'ils seront dans cette pièce, les PJ entendront de la musique en provenance des étages supérieurs. Tout personnage compétent en *Musique* reconnaîtra automatiquement l'instrument : un clavecin.



36. Salle aux portraits

Tous les meubles de cette pièce sont recouverts de cafards, bien que ces bestioles soient largement absentes des murs et du plafond. Il y a un meuble-bibliothèque qui contient de nombreux ouvrages de botanique (surtout sur les fleurs), et des traités d'art et d'architecture.

Sur les murs, sont alignés les portraits des membres, passés et présents, de la famille Wittgenstein.

L'un montre Dame Ingrid (page 83), un autre Dame Margritte quand elle avait 10 ans, un troisième dépeint Gotthard (le frère de Margritte) à 12 ans, et un quatrième — sous lequel est inscrit "Chef de famille" — est celui de Ludwig lui-même.

Le portrait de Ludwig est vraiment bizarre : bien qu'il semble au premier abord tout à fait normal, il y a quelque chose d'étrange qui en émane. Son pourpoint fait un renflement sous ses aisselles, comme s'il dissimulait des bras supplémentaires, et sa peau est très brillante. Il y a également deux petites dents noires qui dépassent des coins de sa bouche.

La musique est plus forte à cet étage, et elle est accompagnée d'une voix plaisante à entendre. Si les aventuriers décident de quitter la tour, plutôt que de monter à l'étage supérieur, faites en sorte que Ludwig descende l'escalier et vienne les accueillir (voir plus loin).

37. Chambre de Ludwig

Ludwig passe le plus clair de ses journées dans cette pièce, à lire, ou encore à jouer du clavecin et à chanter. En pénétrant dans cette chambre (qui est aussi remplie de cafards), les aventuriers verront un cafard, de la taille d'un Humain, appuyé sur un tabouret et en train de jouer du clavecin à l'aide de ses membres antérieurs.

La créature porte une perruque poudrée et une paire de lunettes sur sa tête d'insecte. La chaîne d'une montre à gousset pend de son corps chitineux, et un mouchoir blanc en dentelle est replié entre deux plaques de son corps.

Ludwig von Wittgenstein — Humain, Mutant



Bien qu'il soit nominativement le chef de famille, Ludwig n'est plus intéressé depuis longtemps aux intérêts des Wittgenstein. Il vit avec tous ses "amis", des millions de cafards.

Ludwig est un individu très cultivé qui trouve un grand plaisir dans la littérature, l'art et la sculpture. A la différence des autres membres de sa famille, il ne possède pas un caractère cruel et malveillant. Ludwig est véritablement une personne charmante, et aura une attitude bienveillante, presque paternelle. Il adore parler des sujets qui l'intéressent, comme l'art ou la philosophie.

Malheureusement pour lui, Ludwig a été terriblement affecté par des mutations Chaotiques qui font qu'il lui est impossible de se rendre dans la société normale, d'où sa tristesse.

Tout allait bien jusqu'à une dizaine d'années de cela, lorsqu'il commença à lui pousser une paire de bras fuselés et noirs, et des mandibules aux coins de la bouche. Sa peau se transforma graduellement en une texture chitineuse, et vira au noir.

En moins d'un an, il se métamorphosa en un cafard géant. Après avoir décrété qu'il préférait la compagnie de ses amis cafards à celle de sa famille, il encouragea les insectes à venir habiter dans sa tour, et donna des instructions à ses serviteurs pour qu'ils les nourrissent quotidiennement.

Ludwig regrette les agissements perpétrés par le reste de sa famille, mais il les met au compte de la malédiction des Wittgenstein. « Tout a commencé lorsque Dagmar von Wittgenstein — mon arrière-grand-père — a fait construire cet observatoire près de Grünburg. Il est devenu obsédé par une étoile filante. Il n'a pas pu trouver le repos avant de se l'être appropriée. Quand cela fut fait, les choses n'allèrent plus jamais bien pour nous. Etrange, très étrange vraiment. »

Ludwig est loin d'être satisfait de sa situation, mais il la supporte du mieux qu'il peut. Il adore jouer de la musique, et cela lui apporte du réconfort dans sa triste vie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	35	3	4	8	40	1	45	50	50	65	60	30

Règles spéciales : La peau chitineuse de Ludwig lui donne une protection de 2 PA sur tout le corps, excepté la Tête.

Age : 60 ans

Alignement : Neutre

Compétences
Alphabétisation ; Baratin ; Chance ; Chant ; Charisme ; Eloquence ; Equitation.; Etiquette ; Héraldique ; Histoire ; Jeu ; Musique ; Sens de la répartie.

Possessions
Lunettes ; Perruque blanche et poudrée ; Montre à gousset en or ; Boîte de tabac à priser en or (valeur : 25 CO).

Dès que les aventuriers entreront dans sa chambre, Ludwig s'arrêtera de jouer, se tournera vers eux et leur sourira (ce qui aura comme effet de faire s'entrechoquer ses mandibules). « Ah ! Des visiteurs. Je vous en prie, entrez et installez-vous confortablement. » Ludwig fera alors de nouveau claquer plusieurs fois ses mandibules, et les cafards se retireront des meubles, révélant un canapé en velours et trois chaises. « S'il vous plaît, ne soyez pas effrayés par mon aspect. Il y a si longtemps que je n'ai reçu de visiteurs. Désirez-vous une boisson ? »

Ludwig sautera de son tabouret pour se diriger vers une table qui contient une carafe de brandy et six verres. Il versera un verre de brandy à chaque personnage, et leur offrira des cigares et du tabac à priser qu'il prendra dans l'un des tiroirs de la table.

Ludwig sera très amical, et ne considérera pas comme étrange la présence des aventuriers dans sa tour. Jouez Ludwig comme une personne aimable, qui est consciente de la malédiction qui frappe sa famille, mais ne considère pas qu'ils sont fautifs.

C'est un bon exemple pour montrer aux personnages que les mutants n'ont pas demandé à être ce qu'ils sont, et que ce sont en fait des victimes de la société, plutôt que le contraire.

Ludwig parlera avec plaisir du château et de ses habitants, à moins qu'il ne soupçonne les PJ de vouloir faire du mal à sa famille. Il causera art et philosophie, et sera avide de nouvelles récentes ayant trait à L'Empire. Il pourra fournir des renseignements sur l'histoire de sa famille et sur son fils qui habite Middenheim (voir page 84).

S'il est attaqué, il semblera surpris mais ne tentera pas de se défendre autrement qu'en s'exclamant : « Pourquoi faites-vous ça ? Quel mal vous ai-je donc fait ? »

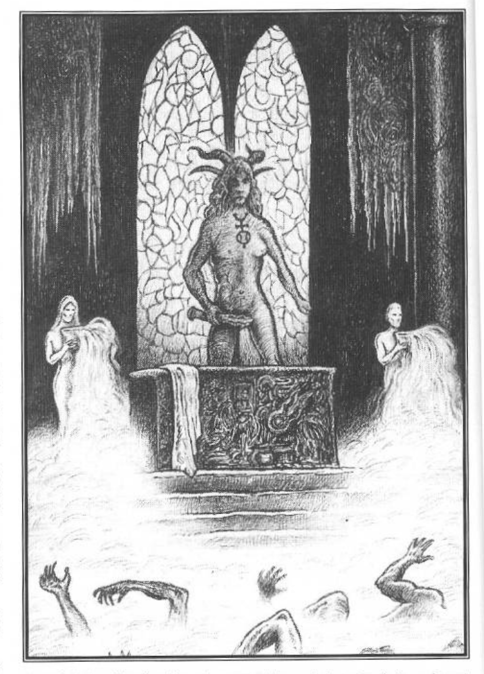
Le temple de Slaanesh (zones 38 & 39)

Ce bâtiment rectangulaire se dresse dans le coin Ouest de la cour. C'était autrefois la chapelle du château, dédiée au culte de Sigmar, et les aventuriers pourront distinguer des frises sculptées dépeignant diverses scènes de la vie de Sigmar — la défaite des Gobelins et l'acquisition de Ghal-maraz, la défaite du chef des Teutognens, la bataille de la Passe du Feu Noir, le dernier voyage, et bien d'autres (voir **LCI**, pages 10 - 11). Toutes les frises ont été barbouillées de peinture noire.

Les portes en chêne cloutées du temple sont entrebâillées et, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit où les aventuriers arriveront ici, ils entendront une étrange musique aux accords dissonants tandis qu'une légère fumée âcre et violette sortira par les portes au niveau du sol, avant de se perdre dans l'air "pur" de la cour. Avec la musique, les PJ percevront des bruits de rires et de réjouissances, comme si un rite païen se déroulait à l'intérieur.

38. L'intérieur du temple

Un immense double vitrail, situé au fond du temple, illumine l'intérieur d'une étrange lumière rouge-orangée. Les scènes qu'il décrivait sont dissimulées derrière une épaisse couche d'une substance rouge et translucide. Devant le vitrail, à environ un mètre de hauteur, se trouve une estrade sur laquelle est disposé un autel rectangulaire. Derrière cet autel, se dresse une statue qui fait approximativement



deux fois la taille d'un Humain normal. Le sol du reste du temple est entièrement recouvert d'une épaisse brume violette, au milieu de laquelle dépassent des membres et des morceaux de corps en train de se contorsionner lentement. Un escalier de bois, à droite de l'entrée, conduit à la tribune.

Un orgue (que les PJ ne peuvent pas voir) joue un air lancinant qui met les nerfs à vif. Dès que les aventuriers pénétreront dans le temple, chacun d'eux devra effectuer un Test de **FM** ; ceux qui échouent succomberont aux effets de la musique, et commenceront à danser lentement en s'abandonnant totalement.

Un autre Test de **FM** leur sera autorisé, 4 Rounds plus tard, pour leur permettre de reprendre leurs esprits. Mais si ce second Test rate également, les personnages affectés ne seront alors libérés de l'emprise de cette musique compulsive qu'en étant littéralement traînés hors du temple, ou si l'orgue (voir zone 39) est stoppé.

Ceux qui ont réussi le premier Test ne seront pas affectés par la musique aussi longtemps qu'ils resteront dans le temple ; mais s'ils sortent du bâtiment pour y re-rentrer par la suite, ils devront de nouveau tester leur *Volonté*.

La fumée violette se déverse de deux grands encensoirs, disposés de chaque côté de l'autel. Elle s'écoule sur l'estrade pour submerger le sol du temple sur une hauteur de 50 cm.

Les encensoirs sont en argent, et sont tenus par des statues du même métal représentant un homme et une femme nus (valeur : 250 CO chaque ; 250 points d'Encombrement chaque).

Cette fumée est une drogue euphorisante, qui commencera à affecter les aventuriers après 2 minutes (20 Rounds) passées dans le temple.

Tous les personnages qui passent plus de 20 Rounds à l'intérieur du temple devront effectuer un Test de **E** ou succomber aux vapeurs.

Les personnages affectés se sentiront le cerveau vide, et auront toutes leurs caractéristiques de pourcentage réduites de 20%. Si l'une de ses caractéristiques venait à être réduite à zéro ou moins, le personnage en question ne serait plus en mesure de faire quoi que

ce soit, sauf s'asseoir sur le sol, et se mettre à rire bêtement, les yeux grands ouverts fixés dans le vide. Il ne pourra pas se déplacer, à moins qu'il ne soit remis debout par l'un de ses compagnons, et conduit par la main ; il s'assiéra de nouveau à la moindre occasion.

Le personnage affecté sera capable de se défendre s'il est attaqué, mais ne pourra entreprendre aucune autre action, à moins qu'il ne soit constamment tenu par un autre personnage, qui lui dictera plusieurs fois les mêmes instructions en une phrase très courte et avec des mots simples.

Les effets de la fumée durent 1D3 heures.

Les corps allongés sur le sol sont ceux d'une douzaine de fidèles, hommes et femmes, tous habillés de robes bigarrées qui exposent leur flanc droit.

Leurs visages et les parties visibles de leurs corps sont couvertes d'un maquillage très épais, dans une large gamme de couleurs discordantes et de mauvais goût.

Ils ne portent aucun signe visible de mutations, mais l'extrême déchéance de leur habillement et de leur comportement atteste la profondeur de leurs rapports avec le Chaos. Certaines de leurs robes sont ornées d'un symbole qu'un personnage, compétent en *Théologie*, et qui réussit un Test de **Int**, reconnaîtra comme étant celui du dieu du Chaos Slaanesh.

Ces gens sont des serviteurs mais aussi des proches parents des Wittgenstein et passent leur vie ici, dans un état d'extase perpétuel.

Les adorateurs sont tellement impliqués dans leurs diverses activités, qu'ils ne s'apercevront même pas que les aventuriers se fraient un chemin au milieu de leurs corps vautrés et alanguis. Ils ont tous un regard distant et ne s'apercevront de rien ni de personne.

Si les personnages tentent d'interroger l'un d'entre eux, ils n'auront aucune espèce de réponse, à moins qu'ils ne prennent l'individu en question en poids et ne se mettent à le secouer brutalement en concluant par plusieurs claques bien senties.

Ceci fait, l'adorateur n'aura pas d'autre réaction que de se mettre à danser avec celui qui vient de le molester. Même des menaces de violence n'auront sur lui aucun effet ; l'adorateur ne répondra qu'en riant bêtement et en murmurant des phrases à peine intelligibles sur le fait que la souffrance et le plaisir ne sont qu'une seule et même chose.

Aucun Profil n'est proposé pour ces adorateurs de Slaanesh, puisque il est impossible pour les aventuriers d'interagir avec eux de quelque manière que ce soit.

Si les aventuriers se dirigent du côté de l'estrade et de l'autel, les personnages compétents en *Connaissance des Démons* commenceront à ressentir une sensation bizarre — rien de précis, juste un mauvais pressentiment. L'autel rectangulaire, comme le temple lui-même, était autrefois dédié à Sigmar, mais il a été profané et reconsacré au culte de Slaanesh.

Comme les aventuriers s'approcheront de l'autel, ils s'apercevront que le bas-relief du devant, qui montrait autrefois Sigmar en train de brandir son marteau, a été détérioré, et qu'il brandit maintenant quelque chose de *très* différent.

Derrière l'autel profané, se dresse une statue en bois (qui fait dans les 4 mètres de haut), représentant un humanoïde qui est à la fois mâle du côté droit et femelle du gauche. Deux paires de cornes encadrent le visage à l'ovale parfait, et une chevelure bouclée tombe sur les épaules de la statue. L'ensemble dégage une impression de beauté à la fois sublime et perverse qui est très troublante.

Les personnages qui possèdent la Compétence *Théologie* réaliseront, sur un jet de **Int** réussi, qu'il s'agit d'une représentation du dieu du Chaos Slaanesh.

Dès qu'un personnage posera le pied sur l'estrade, un cri perçant retentira dans l'air et une silhouette de taille humaine s'élancera par-dessus la statue, accomplissant un double saut périlleux avant d'atterrir en position accroupie, prête au combat, devant l'autel.

Tout personnage assistant à cette scène devra réussir un Test de *Sang-froid* ou être saisi de peur — incapable d'agir jusqu'à ce qu'il réussisse enfin un Test de **Cl** (il peut faire une tentative par Round). La créature est une *Démonette*, un démon mineur de Slaanesh.

Si vous êtes prêt à ce que les joueurs découvrent la pièce où la Pierre Distordante était entreposée (voir page 87, d'abord !), vous pouvez leur permettre de soupçonner quelque chose d'étrange à propos de l'autel sur une *Recherche* réussie. Un examen plus détaillé révélera que l'autel est construit sur un socle très mince, et qu'il y a un interstice entre les deux éléments. En fait, l'autel dissimule une volée de marches qui descend sur une demi-douzaine de mètres et débouche dans une pièce secrète (voir *Les cachots*). Toutefois, l'autel ne peut être déplacé qu'en tournant une partie du bas relief — située au centre exact, derrière l'autel.

DÉMONETTE — DÉMON MINEUR DE SLAANESH



Les Démonettes sont décrites en détails dans le futur supplément de **WJRF** : **Les Royaumes du Chaos**.

La Démonette mesure 1 m 50 de haut, et possède une peau blanche avec des yeux vert-foncé, grands comme des soucoupes. Son visage et sa silhouette ressemblent à ceux d'une femme humaine, excepté que les extrémités de ses bras se terminent par des pinces de crabe qui claquent et se referment avec un bruit sec dès qu'elle bouge. Elle possède également une queue carapaçonnée.

Elle tentera d'engager la conversation avec les personnages tandis qu'elle manœuvrera pour s'approcher suffisamment près et pouvoir utiliser son sort de *Complaisance* sur l'aventurier le plus proche (voir ci-dessous). Sa conversation portera sur des questions du genre : « Pourquoi vous ne dansez pas ou vous ne vous réjouissez pas? » ; « Pourquoi avez-vous l'air si sinistre et si malheureux ? » ; « Vous devriez vous réjouir plutôt que de prendre cet air constipé. » Si elle est attaquée, elle cherchera à tuer son assaillant avec 2 attaques de *griffes* et 1 attaque *caudale*. La Démonette n'a aucune envie de mourir, et elle disparaîtra dans un nuage de fumée rosâtre lorsque son **B** sera réduit à 15 ou moins.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	28	60	3	89	89	89	89	89	89

Règles spéciales : La Démonette cause la *Peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut. Elle est immunisée contre les effets psychologiques, excepté ceux causés par les Démons majeurs et les divinités, et ne peut être forcée à quitter le combat, sauf par de tels êtres. Elle *hait* les adorateurs de Khorne, et sera sujette à l'*Instabilité* si elle sort du temple.

Points de Magie : 4

Magie : La Démonette ne connaît qu'un seul sort : *Complaisance* — un sortilège qui est réservé aux adorateurs et aux créatures de Slaanesh. Ce sort est détaillé ci-dessous.

Complaisance

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : Toucher
Durée : 24 heures
Composants : Symbole de Slaanesh

Ce sort prend effet sur la première créature que la Démonette touche après l'avoir incanté. En combat, la Démonette doit réussir un Toucher — avec les -20 habituels pour le combat sans arme. La victime a le droit de tenter un Test de **FM** pour résister au sort et, si elle le rate, elle entrera dans un état serein et euphorique pendant 24 heures. La victime devient sujette à la *Stupidité*, mais sera sensible à toute instruction ou suggestion (non-suicidaire), pour peu qu'elle puisse pénétrer dans son cerveau embrumé. Les individus en état de *Complaisance* ne se déplaceront que 50% du temps et, quand ils le feront, ce sera au maximum à la moitié de leur vitesse Normale. En situation de combat, l'individu ne combattra que 50% du temps (et uniquement pour se défendre), et même alors toutes ses Caractéristiques seront diminuées de moitié.

39. Tribune

Un escalier conduit jusqu'à la tribune du premier étage, qui est bordée d'une balustrade en bois de un mètre de haut. La tribune est vide, excepté un orgue à l'aspect vraiment étrange — la source de la musique que l'on entend dans le temple.

Personne ne joue de cet instrument, qui est constitué de différentes essences de bois colorés, mais il continue à produire sa mystérieuse musique, apparemment de son propre chef.

Les tuyaux de l'orgue sont peints de diverses couleurs criardes, et la plupart d'entre eux possèdent une tête animée à leur sommet qui "chante" les notes qui sont jouées.

Les touches du clavier sont colorées alternativement en rouge, jaune et bleu, et bougent seules comme les pédales et les registres. Chaque registre est orné d'une tête d'enfant sculpté ; comme les têtes au sommet des tuyaux, elles sont animées et souriront et feront des grimaces aux personnages quand ils s'en approcheront.

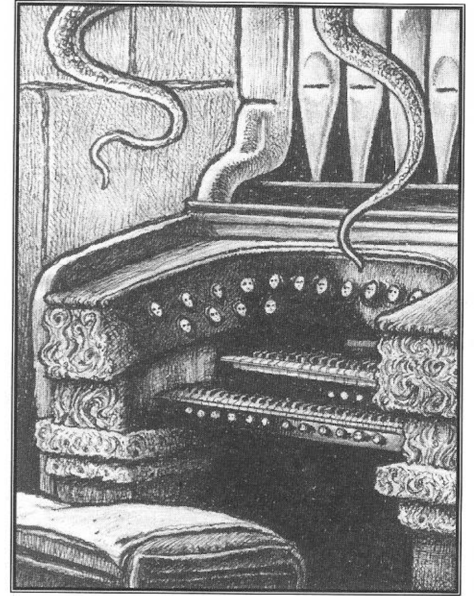
Quiconque touchera un registre sera mordu par une tête (**F**0 — dommages modifiés par un éventuel gantelet et l'*Endurance* de la victime). Après avoir mordu, la tête léchera le sang s'écoulant de son menton et semblera contente d'elle.

La seule façon de stopper la musique consiste à détruire l'orgue. Il compte comme une cible *Inerte*, mais s'il est attaqué, il se mettra à jouer dans une cacophonie insupportable, et les PJ devront alors réussir un Test de **FM** pour éviter d'être submergés par le bruit.

Ceux qui échouent à ce Test tomberont sur le sol, en se contorsionnant et en se bouchant les oreilles, et seront incapables d'accomplir une quelconque action pendant 1D3 Rounds — durant cette période, ils compteront comme des cibles *Inertes*. Après trois autres Rounds, ils pourront enfin se remettre debout, mais seront complètement sourds pendant 1D3 heures.

Pendant ce temps, des tentacules sortiront de quatre des tuyaux de l'orgue, et se mettront à serpenter en direction des assaillants de l'instrument.

Chaque tentacule essayera de s'enrouler autour d'un personnage, pour l'enserrer en lui infligeant ensuite l'équivalent d'un coup de **F**1 par Round au niveau du Tronc (*Attaque par constriction*).



Les armures de plates comptent comme protection normale contre ce genre d'attaque, mais les armures de cuir et de mailles ne donnent aucune protection, et ne doivent pas être prises en compte dans le calcul des dommages.

Tout personnage réduit ainsi à 0 en **B** sera enlevé par le tentacule et attiré inexorablement à l'intérieur de la tuyauterie. Ce processus prendra 4 Rounds, et le personnage pourra être libéré durant cet intervalle de temps par un de ses compagnons qui tranchera le tentacule — chaque tentacule dispose de 3 en **E** et compte comme une cible *Inerte* quand elle tient une victime.

Un tentacule sera tranché par un coup qui lui inflige un minimum de 4 points de dégâts à la fois. Tous les coups inférieurs à 4 points de dommages n'auront aucun effet.

Si le tentacule n'est pas tranché dans les 4 Rounds, la victime sera tirée à l'intérieur d'un tuyau, jusqu'à ce que seule sa tête dépasse. La tête commencera à chanter immédiatement, ayant été absorbée par l'instrument démoniaque.

Profil de l'orgue du Chaos

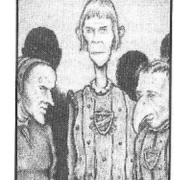
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	35	-	2	5*	10*	56	4	-	-	-	-	-	-

* Ces scores concernent l'orgue proprement dit — comme il est précisé ci-dessus, les 4 tentacules disposent chacun de 3 points d'*Endurance*, et ne peuvent être tranchés que par un coup qui leur inflige un minimum de 4 **B**.

Les quartiers des domestiques (zones 40-46)

Ce bâtiment jouxte celui des quartiers d'habitation et abrite les domestiques chargés de leur entretien.

Domestiques — Humains, Mutants



Ces serviteurs sont fidèles et loyaux envers la famille Wittgenstein et n'offriront aucune aide aux aventuriers.

Bien que personne n'en parle, les domestiques font en fait virtuellement partie de la famille. Ils sont tous apparentés avec les membres les plus anciens des Wittgenstein, du fait de l'isolement forcé dans lequel tous sont tenus depuis des années.

C'est pourquoi il existe une ressemblance marquée entre ces domestiques et les Wittgenstein. Tous ces serviteurs portent la marque du Chaos sous une forme ou une autre. La plupart de ces mutations sont mineures — maigreur anormale, bec d'oiseau, pattes d'oiseau, cou allongé, et ainsi de suite.

Pourtant certains d'entre eux portent des marques bien plus horribles ; des détails vous sont fournis dans le texte.

Les domestiques ont à s'acquitter d'un certain nombre de tâches — nettoyer (occasionnellement), cuisiner, servir les Wittgenstein, soigner les chats-mutants de Dame Ingrid, procurer des sujets à Kurt von Wittgenstein, le taxidermiste dément, et cetera.

Profil moyen des Domestiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	39	20	2	3	6	49	1	24	30	25	30	38	20

Compétences

Cuisine ; Esquive.

Possessions

Tous les domestiques portent une livrée à l'ancienne mode, nuancée de différents verts, et ornée des armoiries des Wittgenstein. Ils ne portent aucune arme sur eux mais, dans le cas d'un combat, ils s'empareront de la première arme qui leur tombera sous la main — improvisée ou non.

Rez-de-chaussée

40. Vestibule

Des peintures décolorées sont accrochées aux murs de cette pièce. Ces tableaux datent d'une époque où le château était encore un endroit prospère, et montrent les bâtiments en ruines de la Baille Extérieure quand ils étaient encore intacts.

41. Office/Réfectoire

C'est ici que les serviteurs passent leur temps quand ils ne sont pas occupés à satisfaire les besoins de la famille. Il y a deux domestiques dans l'office, en train de raccommoder des vêtements et d'astiquer des paires de bottes. L'un d'eux a une tête d'épingle et il est sujet à la *Stupidité*. L'autre a une tête en pointe, et trois yeux en son centre ; s'il est dérangé, il demandera aux aventuriers ce qu'ils font là, et tentera de donner l'alarme s'ils lui paraissent menaçants. Le domestique à tête d'épingle restera simplement assis, inconscient de ce qui l'entoure ; s'il est attaqué, tirez sur la table de la page 71 de **WJRF** pour voir sa réaction.

42. Cuisine

Les repas des occupants des quartiers d'habitation sont cuisinés ici, par Grundar, une mutante monstrueusement obèse pourvue de ridicules jambes courtes, assistée par Boris, un mutant qui a une peau translucide et pas de nez du tout. Grundar marche en se dandinant de façon comique dans la cuisine, en "roulant" d'un côté à l'autre comme elle peut (**M**1). Elle dégage également une puanteur horrible qui émane de son corps par vagues ; quiconque se tenant à moins de 2 mètres d'elle devra réussir un Test de **E** ou voir ses **CC** et **CT** réduits de 30%. Ces effets cesseront aussitôt que le personnage concerné s'éloignera de l'obèse. Grundar, qui possède un langage aussi fleuri que le reste de son personnage, ordonnera aux aventuriers de sortir de sa cuisine, demande qui sera agrémentée d'un chapelet de propos orduriers.

L'absence de capacités olfactives de Boris lui permet de travailler avec Grundar sans problèmes. Son épiderme translucide obligera tous ceux qui ne l'ont jamais vu auparavant à réussir un Test contre la *Peur*, ou à se retrouver pétrifiés sur place pendant 1D3 Rounds. Lorsque les aventuriers pénétreront dans la cuisine, Boris se tiendra caché entre la cheminée et le mur. Il bondira hors de sa cachette et tentera de surprendre les personnages si un combat s'engage.

43. Magasin de vivres

Cette pièce contient de nombreuses réserves de nourriture — des tonneaux, des sacs de grains et de farine, des légumes, de la viande salée, etc. Contre le mur Ouest, pendent des carcasses de moutons et de bétail, du gibier et le cadavre d'un villageois.

44. Patio

Une vue superbe sur le Reik peut être obtenue à partir de cette zone qui relie les quartiers des domestiques à la salle de banquet.

Quatre ruches sont alignées sous le mur d'enceinte. Si les PJ dérangent leurs occupants de quelque manière que ce soit, ils seront attaqués par une nuée d'abeilles mutantes qui jailliront des ruches.

Abeilles mutantes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	1	1	5	10	5	-	89	5	89	89	-

Règles spéciales : A cause de leur mutation, ces abeilles ne sont pas sujettes à la *Stupidité*, mais elles ont *Peur* du feu. L'aiguillon de ces insectes a 25% de chance d'infliger des blessures qui s'*infectent*.

Si les abeilles sont écartées, les personnages seront en mesure de retirer 1D6 livres de miel des ruches. Chaque livre de miel — si elle est consommée à petite dose et quotidiennement — est suffisante pour immuniser un personnage contre le venin (voir **WJRF**, page 82) pendant 1 mois.

Premier étage

45. Dortoir des serviteurs

Il y a 13 lits dans cette pièce, ainsi que 4 domestiques en train de se reposer. Les domestiques seront indignés d'être dérangés, et ils insisteront pour que les personnages quittent leur dortoir. Toutefois, ils ne combattront que pour se défendre. Ils n'ont pas d'argent.

46. Chambre de Slurd

Slurd, le maître d'hôtel, réside dans cette pièce, quand il n'est pas assoupi dans la salle de banquet. La chambre est remplie, jusqu'à hauteur des genoux, d'immondices — toiles d'araignée, sous-vêtements sales, restes de repas, et ainsi de suite. Elle n'a jamais été nettoyée depuis des lustres, et c'est comme ça que Slurd la préfère. S'ils ont le courage de fouiller dans ce tas de détritus, les PJ trouveront un collier en or (valeur : 90 CO) et une seule boucle d'oreille du même métal (valeur : 20 CO).

Les quartiers d'habitation (zones 47-59)

Ce bâtiment est celui où vivent Dame Ingrid, sa fille Margritte et son fils Kurt. Il y a également Ulfhednar le Destructeur, un Guerrier du Chaos originaire de la Grande Forêt, qui est actuellement en visite chez les Wittgenstein.

La porte d'entrée

Deux grands battants en chêne, décorés d'arabesques en fer, permettent l'accès à la grande salle depuis la cour ; cette porte est fermée (mais pas à clé). Un heurtoir en cuivre dont le marteau a la forme d'une tête de Démon est installé sur chaque battant, à hauteur des yeux. Si les aventuriers en utilisent un pour frapper à la porte, Slurd viendra leur ouvrir, sinon il restera endormi sur sa chaise.

47. Salle de banquet

Cette grande salle contient une immense table dont les couverts sont déjà installés pour un somptueux repas. Sur les murs, sont accrochées de nombreuses lanternes poussiéreuses qui illuminent les portraits des membres passés et présents de la famille Wittgenstein. Deux immenses escaliers en acajou massif conduisent à un balcon où l'on peut distinguer des bannières de bataille décolorées et plusieurs armures de plates complètes. Entre les deux escaliers, un autre, plus étroit, mène aux cachots (page 85), situés sous la salle.

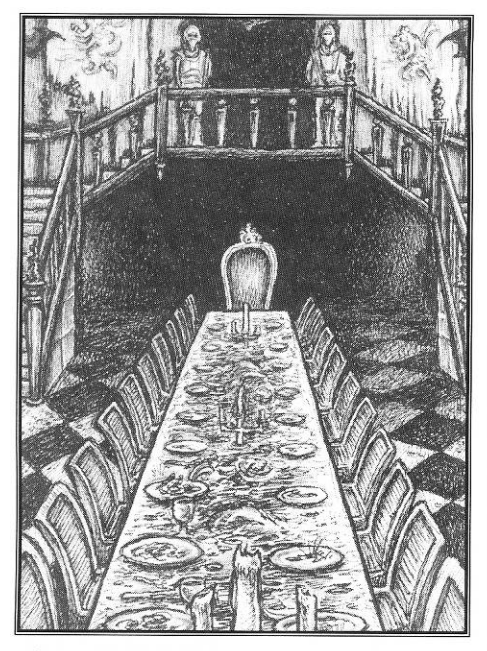
Le plancher est constitué de lattes en chêne. Comme il y a bien longtemps qu'il n'a plus été briqué, il est aujourd'hui couvert de poussière et de taches graisseuses.

Le repas servi est vieux de plusieurs semaines — des moisissures grises et vertes recouvrent toutes les assiettes et les plats, et le vin pétille dans les verres. Les couverts et les assiettes sont cependant en argent, et l'ensemble vaut la bagatelle de 150 CO.

Slurd, s'il n'est pas venu répondre à la porte, sera dissimulé derrière l'un des escaliers. Une fois que les aventuriers auront pénétré dans la salle, il se raclera la gorge et sortira de sa cachette pour leur demander ce qu'ils veulent. Il ne montrera aucun signe de surprise devant ses "visiteurs", et fera de son mieux pour les mettre à l'aise en leur montrant la table servie. « Faites comme chez vous, mesdames et messieurs. Vous devez être affamés après votre voyage. Servez-vous, et ensuite je vous montrerai vos chambres. Vous aurez juste à actionner la sonnette sur la table. »

Après avoir fini son petit discours de bienvenue, il repartira en boitillant s'installer sur son siège derrière les escaliers, où il se rendormira aussi sec.

Si les PJ s'approchent de lui par la suite, il se lèvera et leur répétera, à quelques mots près, ce qu'il leur avait déjà dit. Si son offre de nourriture est refusée, il les conduira jusqu'à la chambre d'ami (zone 55).



Slurd — Humain, Mutant



Slurd est un vieux domestique des Wittgenstein. Il a au moins 90 ans, mais personne ne connaît véritablement son âge exact, et lui moins que quiconque. Tous ceux qui le connaissent peuvent dire qu'il a toujours été là, aussi loin que remontent leurs souvenirs, et qu'il a toujours été vieux.

Slurd a les cheveux gris, et la peau du visage ridée à la manière d'une vieille pomme desséchée. Il marche le dos voûté, la tête toujours courbée en direction du sol. Sa voix est chevrotante, et il a l'habitude de pencher la tête sur le côté quand il parle. Sa main gauche s'est transformée en une grosse serre d'oiseau, aussi il la garde dissimulée à l'intérieur de sa poche autant qu'il le peut ; mais, s'il est attaqué, il l'utilisera pour griffer le visage d'un adversaire.

Slurd est également complètement sénile ; il ne sera d'aucune utilité pour les PJ, ne sachant que répéter quelques actions ou formules définissant son travail de maître d'hôtel — les habitudes d'une vie entière meurent difficilement, même lorsque ce qui les motivait a disparu depuis longtemps.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	34	20	2	2	4	12	1	14	20	20	56	60	12

Compétences
Esquive ; Etiquette ; Héraldique.

Règles spéciales : Slurd peut attaquer avec sa "serre" sans encourir les pénalités normales du combat sans arme.

Possessions
Livrée de maître d'hôtel, tâchée et poussiéreuse ; Cravate jaune et passée.

Il y a huit petites tables, réparties un peu partout dans la salle, sur lesquelles sont posés tout un assortiment d'objets hétéroclites — un téléscope, une loupe, un sablier, un miroir à main, et cetera.

Les peintures montrent divers membres de la famille, remontant jusqu'à 250 ans en arrière. Elles sont positionnées en suivant l'ordre chronologique, les plus anciennes étant accrochées sur le mur Nord, et les plus récentes, qui représentent les membres actuels, sur le mur Sud. La salle de banquet constitue d'ailleurs le décor de toutes ces peintures.

Les plus anciens tableaux dépeignent des gens au port noble, habillés de vêtements gracieux, et rayonnant pour la plupart d'un sentiment de bien-être et de santé. Les portraits suivants (ceux qui datent des environs de 2402 — après que Dagmar soit revenu avec la Pierre) montrent une certaine pâleur affectant le teint des sujets, et les premiers signes de dégénérescence (dûs aux rapports consanguins). Les portraits les plus récents (environ 50 ans en arrière) sont enveloppés d'une atmosphère sinistre et les sujets semblent irradier une aura maléfique. Ces dernières peintures sont troublantes à plus d'un titre : leurs yeux semblent suivre le moindre déplacement des personnages dans la salle. Personne ne verra véritablement les yeux en train de bouger, mais quiconque observera plusieurs fois de suite le même tableau remarquera un détail qui s'est modifié imperceptiblement — un portrait qui souriait précédemment fronce maintenant les sourcils, ou bien une tête qui était tournée d'un côté regarde maintenant dans la direction inverse. Ce qui est peut-être encore plus troublant, ce sont ces objets qui étaient dans la salle, et qui n'y sont plus tout d'un coup, alors qu'on les retrouve dans une peinture où ils n'étaient pas avant ! Ceci se passe également en sens inverse, et un éventail tenu par une dame disparaîtra du tableau pour se retrouver sur une des petites tables. Notez qu'une fois encore, personne ne verra ces changements se produire ; seuls les résultats pourront être observés.

Les deux grands escaliers en acajou craqueront et gémiront dès qu'un personnage les empruntera, comme quelqu'un qui souffrirait mille maux. C'est comme si ces escaliers étaient vivants, et se plaignaient qu'on leur marche dessus.

Le petit escalier qui descend, bien que ne produisant aucun bruit étrange, sent la vieille sueur. Cette odeur provient des cachots du sous-sol, et sera de plus en plus forte au fur et à mesure que les aventuriers s'en approcheront.

Entresol

48. Le balcon

Il y a quatre armures de plates complètes disposées sur le balcon. Les visières de leurs casques sont toutes relevées et l'on peut y apercevoir un visage humain qui regarde fixement devant lui. Un examen plus détaillé des quatre visages les fera apparaître très vivants, comme s'il s'agissait de véritables personnes qui étaient enfermées dans ces armures.

En fait, chaque armure renferme vraiment un cadavre qui a été au préalable embaumé. Bien que ces gens soient bel et bien morts, les aventuriers n'ont pas besoin de le savoir. Au contraire, les cadavres auront l'air de cligner des yeux lorsque les personnages passeront devant, par exemple, mais jamais quand ils seront examinés de près.

Les murs sont décorés de nombreuses bannières en lambeaux, la plupart datant des années 1980, lorsque cette partie du Reikland était le théâtre de nombreuses batailles opposant les forces de l'Impératrice Margaritha à celles des nombreux prétendants du Talabecland.

La majorité de ces bannières sont extrêmement fragiles et usées jusqu'à la corde, et tomberont en poussière si elles sont touchées.

Quiconque s'approchera de l'escalier central, qui conduit au premier étage, entendra des chuchotements et des murmures en provenance du niveau supérieur (voir zone 52).

49. Atelier de taxidermie

Le plus jeune frère de Margritte, Kurt, a récemment emménagé ici, pour pouvoir passer plus de temps à travailler à son passe-temps favori — la taxidermie. Lorsque les PJ pénétreront dans cette pièce, ils pourraient bien le prendre pour l'une de ses œuvres !

Des animaux empaillés ornent les murs de cette pièce : il y a des spécimens de cerf, de loutre, d'ours, de divers volatiles et de petits mammifères, ainsi que des hommes-oiseaux, des Hommes-bêtes, des mutants et même des Humains. Il y a un établi au milieu de la pièce, et une table accolée sur laquelle sont posés divers outils de taxidermiste — des scalpels, de la bourre, des cuvettes et des tuyaux pour drainer des liquides, et bien d'autres objets.

Assis sur une chaise, contre le mur du fond, se tient le corps d'un Humain d'âge mûr fumant la pipe ; installée derrière la porte, se trouve le corps d'une jeune servante pour laquelle Kurt avait un certain penchant ; le spécimen bariolé d'un homme-oiseau est fixé à un perchoir suspendu au plafond.

Il y a également deux mutants et deux Hommes-bêtes : l'un des Hommes-bêtes a une tête de porc, l'autre une tête de bouc ; les deux sont empaillés dans une position de combat, face à face. L'un des mutants est couvert d'une fourrure verte, et l'autre possède quatre bras. Le dernier mutant se tient debout, non loin de la porte, et affiche une certaine ressemblance avec les membres de la famille Wittgenstein, ce qui n'est pas surprenant puisqu'il s'agit de Kurt, le plus jeune fils de Dame Ingrid.

Lorsque les PJ entreront, Kurt restera simplement là sans bouger, à observer ce qu'ils font. La seule façon pour les aventuriers de voir qu'il est toujours vivant est de l'examiner de près ou de le toucher. Si les personnages touchent l'un de ses "amis", Kurt les attaquera comme un fou furieux jusqu'à ce qu'ils quittent la pièce, mais ne les poursuivra pas au dehors. S'il est touché, Kurt parlera aux PJ, et leur offrira de faire d'eux ses "amis". Si l'un d'entre eux accepte, Kurt ira jusqu'à la table où sont posés ses outils et invitera le personnage à s'allonger sur son établi...

Kurt von Wittgenstein — Humain, Mutant



Kurt est complètement fou, et passe tout son temps à embaumer et à empailler des cadavres. Il se moque de ce qu'ils peuvent être : pourvu que le sujet soit mort, Kurt prendra un grand plaisir à le préserver des injures du temps, pratiquant ainsi l'art que lui a enseigné son grand-père. Même lorsque le spécimen n'est pas tout à fait mort, il n'hésite pas à le traîner jusqu'à son atelier et à commencer à travailler dessus. Kurt dort depuis peu dans cette pièce, débarrassant son établi chaque nuit pour s'y allonger.

Kurt adore ses "amis" empaillés ; il n'apprécie rien de mieux que de parler avec eux et de jouer au docteur quand ils lui semblent avoir les traits tirés. Les amis de Kurt sont tellement divertissants qu'il voudrait que tous les occupants du château soient comme eux. Les domestiques ont depuis peu refusé de pénétrer dans cette pièce, car la dernière d'entre eux à l'avoir fait est toujours ici, accrochée derrière la porte — elle ne lui apporte plus ses repas, mais leur conversation est bien plus intéressante maintenant.

A part ses quatre bras, Kurt ne se distinguera pas de ses spécimens, encore que ses vêtements soient les plus usés de la pièce ; en effet, il fait tout pour que ses "amis" aient l'air aussi soigné que possible. Si quelqu'un ose porter la main sur l'un d'entre eux, Kurt sera bouleversé et attaquera sauvagement.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	3	3	9	50	3	45	30	20	30	30	10

Compétences
Ambidextrie ; Art ; Chimie ; Confection ; Violence forcenée.

Possessions
Rien de valeur.

50. Salle de musique

Un grand assortiment d'instruments de musique rouillés, poussiéreux et cassés est entreposé ici. Aucun d'entre eux n'est en état de marche, et la pièce n'a vraisemblablement plus été utilisée depuis des décennies.

51. Commodités

Cette pièce contient tout le confort nécessaire pour les membres de la famille quand le besoin leur vient de se soulager. La canalisation d'évacuation s'ouvre au-dessus du Reik.

Premier étage

Cet étage abrite les appartements des autres membres de la famille.

52. Corridor des murmures

Les chuchotements deviendront plus distincts et plus forts au fur et à mesure que les PJ monteront les marches de l'escalier qui mène au premier étage. Juste avant qu'ils n'atteignent le sommet des marches, les aventuriers entendront clairement ces mots : « Ils arrivent. Ils sont presque en haut maintenant. »

Ces murmures sont produits par le corridor lui-même, mais les personnages pourraient croire au début qu'il s'agit d'hommes embusqués en train de les attendre.

Une fois qu'ils auront posé le pied dans le couloir, les PJ entendront des chuchotements semblant venir de toutes les directions, et percevront plusieurs voix différentes — mais ce sont toutes les voix du corridor.

Tant que les aventuriers resteront dans ce couloir étrange, il continuera à commenter leur présence et leur apparence. Si, par exemple, les personnages décident de rester en haut de l'escalier, le temps de considérer ce qu'ils vont faire, le corridor murmurera : « Qu'est-ce qu'ils attendent ? Ils doivent être effrayés. » Il se mettra alors à rire doucement.

53. Chambre d'ami

Cette pièce est actuellement occupée par Ulfhednar le Destructeur, un Guerrier du Chaos. Ulfhednar n'attaquera pas immédiatement les personnages qui pénétreront dans sa chambre, mais essayera plutôt de conclure un marché avec eux.

Il tentera de les persuader de se joindre à lui pour renverser les habitants du château. S'il parvient à les convaincre, il tentera plus tard de tuer les aventuriers.

Les seuls meubles de cette pièce sont un lit et un coffre. Le lit est défait et le coffre contient 23 CO et 18/-.

Ulfhednar le Destructeur — Guerrier du Chaos



Ulfhednar est le chef d'une bande de mutants et d'Hommes-bêtes de la Grande Forêt. Il s'est rendu à Château Wittgenstein pour obtenir l'aide de Dame Ingrid, ayant été attiré en ces lieux par les nouvelles des changements survenus dans la Baronnie.

A son arrivée dans la région avec Crakatz (un Homme-bête — voir zone 54), il n'a pas pu ignorer les émanations de Chaos qui sont présentes partout. Ulfhednar espère pouvoir utiliser le château comme terrain d'entraînement pour ses troupes Chaotiques — les forces du Chaos pourraient frapper au cœur de L'Empire à partir d'une telle base. Et dans le cas où ils seraient découverts, le château serait un bon moyen de défense contre les forces impériales.

Pourtant, Dame Ingrid n'a pas montré beaucoup d'intérêt pour son projet ; mais si elle était remplacée, peut-être que Dame Margritte serait plus malléable.

Ulfhednar est un fidèle de Tzeentch et ne comprend pas pourquoi une forteresse pleine de mutants ne souhaite pas rejoindre sa cause.

Lorsque les aventuriers tomberont sur lui, Ulfhednar ne les attaquera pas immédiatement, mais essayera de les convaincre de le laisser partir. Il ira même jusqu'à offrir d'aider les personnages à renverser la famille Wittgenstein. Après quoi, il fera naturellement tout

son possible pour se débarrasser de ses encombrants alliés. Bien entendu, s'il est attaqué, ou même seulement menacé, il prendra un grand plaisir à massacrer tout ce qui se trouve sur son chemin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	59	49	4	4*	10	60*	289	89	89	89	89	18	

Compétences
Esquive ; Résistance accrue * ; Sens de la Magie.

Mutations
Bras élastiques (ses bras peuvent s'allonger jusqu'à 2D6 +2 m) ; son armure, faisant partie intégrante de son corps, s'allonge alors automatiquement sur une distance équivalente. Vitesse accrue *.

Possessions
Armure de plates complète (2 PA partout — l'armure d'Ulfhednar fait partie de lui et ne peut être retirée. C'est un cadeau personnel du Seigneur Tzeentch, qui lui donne un point d'Armure supplémentaire sur toutes les parties du corps, et lui autorise un bonus de +10 sur tous ses Tests de *Contre-magie*) ; Son casque est orné d'une peau de Loup de la Nuit (+1 PA à la Tête) ; Bouclier (+1 PA partout) ; Hachette.

54. Chambre d'ami

En ouvrant ou en écoutant à la porte de cette pièce, les aventuriers entendront un profond ronflement. A l'intérieur réside Crakatz, l'assistant d'Ulfhednar. L'Homme-bête est endormi, et sera par conséquent surpris par l'entrée des PJ. Il sera réveillé au bout de 2 Rounds, si les personnages n'en ont pas déjà terminé avec lui. Sitôt réveillé, il chargera les aventuriers, tête baissée et cornes en avant.

CRAKATZ — HOMME-BETE DU CHAOS



Crakatz a voyagé jusqu'à Château Wittgenstein en compagnie de son maître, Ulfhednar le Destructeur (voir précédemment).

Crakatz est une créature dangereuse, et à l'humeur massacrante, qui ne se soucie jamais de sa propre sécurité.

Il a des jambes et une tête de taureau, et chargera à la première occasion et continuera jusqu'à ce que tous ses adversaires aient succombé.

Crakatz est loyal envers Ulfhednar et obéira à ses moindres désirs. Ulfhednar est le seul qui puisse contenir les pulsions meurtrières de l'Homme-bête.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	46	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Règles spéciales : Le torse de Crakatz, bien qu'étant humain, est recouvert d'une peau très épaisse qui lui donne 1 PA au Tronc.

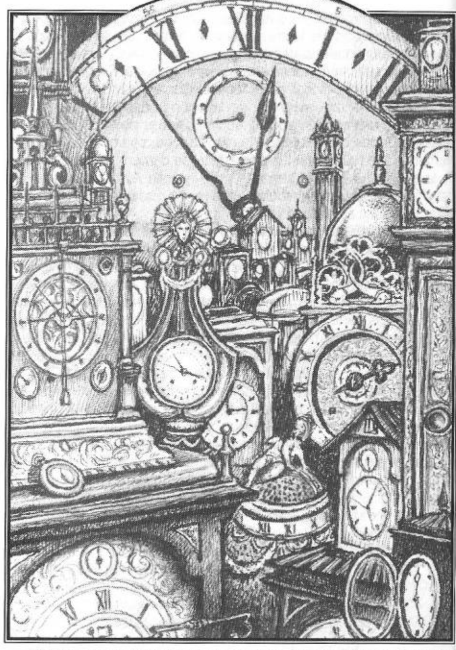
55. Chambre d'ami

Cette pièce est actuellement inoccupée. Elle contient un lit et un coffre vide. Une épée tout ce qu'il y a de plus ordinaire est accrochée sur le mur Est.

56. Salle des carillons

Dame Margritte a fait déplacer la collection de carillons de son ancêtre dans cette pièce (voir page 48). En ouvrant la porte, les aventuriers seront confrontés aux innombrables tic-tac et vrombissements des mécanismes de centaines d'horloges. Les horloges sont toutes différentes, allant du carillon très petit, jusqu'au modèle que l'on trouve souvent sous les arcades des cités impériales.

Ces pendules affichent toutes des heures différentes et, durant le temps où les personnages resteront dans la pièce, certaines d'entre elles sonneront l'heure. Utilisez tout ou partie des incidents qui suivent, selon votre humeur :



- *Carillon assourdissant* : 27 horloges commencent à sonner toutes en même temps. Le bruit est si fort que la pièce commence à trembler. Les aventuriers doivent réussir un Test de **E**, ou être désorientés (-10 à tous les pourcentages) pendant les 5 minutes suivantes.

- *Coucou* : Un grand coucou, de près d'un mètre de long, sort subitement d'une horloge et vient frapper la poitrine d'un personnage (**F**2). Le personnage peut esquiver l'oiseau sur un Test d'*Initiative* réussi.

- *Les chevaliers* : Deux mécanismes d'horloge, disposés en face l'un de l'autre et représentant des chevaliers, se détendent à toute vitesse pour venir se rencontrer au milieu de la pièce. Quiconque se trouve sur leur passage sera frappé violemment (**F**3). Les personnages peuvent esquiver la charge sur un Test d'*Initiative* réussi.

57. Chambre de Dame Ingrid

Voici la pièce où Dame Ingrid passe la majorité de son temps. Elle sera ici lorsque les aventuriers entreront, assise au milieu de ses chats-mutants.

En ouvrant la porte, les PJ seront confrontés à une bonne douzaine de chats étranges, en train de cracher et de feuler. Les chats se précipiteront autour des aventuriers pour attirer leur attention, mais leur attitude amicale se transformera bientôt en colère s'ils ne sont pas nourris sur le champ.

Dame Ingrid est assise sur une chaise à bascule au fond de la pièce, et demandera immédiatement, et sur un ton impérieux, à savoir ce que font les PJ dans ses appartements privés.

Tout les êtres communs (c.-à-d. non nobles) qui sont mis en présence de Dame Ingrid, auront droit à une tirade expliquant en détails combien ils lui sont inférieurs, et combien elle leur est supérieure. Après tout, sa famille remonte à l'époque de l'Impératrice Margaritha. N'est-elle pas la maîtresse de cette Baronnie, et ne doit-elle pas prendre soin des êtres inférieurs qui y vivent ? Elle ne tolérera aucune argumentation sur le fait que cette Baronnie ait été mal gouvernée, ou même détruite par sa famille. « Nous faisons ce qui est le mieux pour eux, mais je n'espère pas que des gens du peuple puissent le comprendre et l'apprécier — toujours en train de se plaindre

du mal que l'on se donne pour eux. Vous, les paysans, vous êtes tous les mêmes ; toujours avides de plus d'argent, plus de terre et de maisons, et cherchant toujours à exploiter notre générosité. »

Ingrid von Wittgenstein — Humaine, Noble



La Baronne Ingrid est devenue le chef de famille depuis la métamorphose de son mari (voir *Ludwig*). A la différence de la plupart de ses proches, elle ne porte aucun signe extérieur de mutation ; mais la pourriture est ancrée profondément dans son âme.

Depuis quelques années, Ingrid est devenue de plus en plus folle, et elle passe maintenant toutes ses journées à dorloter ses chats-mutants (voir plus loin).

Elle est incroyablement fière et ressent une profonde répugnance pour les gens du commun et les paysans, les méprisant et les tenant pour une race d'inférieurs.

Dame Ingrid est de corpulence moyenne et possède un teint grisâtre, presque blanc. Ses cheveux sont également blancs, lui donnant l'apparence d'une vieille femme sur son lit de mort.

Bien qu'elle soit habillée de vêtements de qualité, son aspect général est altéré par la présence de nombreuses traces de pattes et de poils de chats sur ses genoux et son buste.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	35	3	2	8	40	1	45	50	30	45	30	40

Age : 57 ans

Alignement : Folle

Compétences

Acuité auditive ; Alphabétisation ; Baratin ; Chance ; Charisme ; Eloquence ; Equitation — Cheval ; Etiquette ; Héraldique ; Histoire ; Jeu ; Musique ; Sens de la répartie.

Possessions

Vêtements onéreux (mais sales) ; Collier de diamants (valeur : 150 CO) et boucles d'oreilles assorties (valeur : 50 CO) ; 3 bracelets en or et en argent (valeur : 50 CO chaque) ; Bracelet porte-bonheur en argent, très lourd (valeur : 75 CO) ; Bague en émeraude, grand modèle (valeur : 100 CO).

Dame Ingrid continuera ainsi tant que les personnages seront disposés à l'écouter. Si un quelconque geste agressif est fait à son encontre, elle ordonnera à ses chats de passer à l'attaque.

Le mobilier de cette chambre est tout arraché et part en morceaux aux endroits où les chats se sont fait leurs griffes. Les rideaux pendent en lambeaux, et de profondes traces de griffes peuvent être observées sur toutes les surfaces en bois visibles.

Sur les murs, sont accrochés les trophées qui remontent au temps où Ingrid était encore jeune, et qu'elle chassait régulièrement.

Ces têtes empaillées fixent d'un air lugubre le mur qui leur est opposé. Sous chacune d'elles, la date de la mort est gravée sur une petite plaque en cuivre.

Certains trophées portent des titres tels que : Paysan — 2490 ; Patrouilleur — 2492 ; Homme-bête — 2493. Il y a également des trophées plus "classiques", tels que ceux de cerfs, d'ours, de sangliers, et de Gobelins. L'orgueil de la Baronne est la tête d'un Collecteur d'impôts impérial — 2496, qui a fait courir Ingrid sur près de la moitié de la Baronnie.

Une boîte à bijoux et plusieurs flacons de parfum sont posés sur une table, près du lit à baldaquin. La plupart des flacons dégagent une odeur horrible — certains ont une fragrance agréable, mais les autres sont réellement repoussants.

La boîte à bijoux est en ivoire, incrustée de nacre (valeur : 25 CO), et renferme 3 paires de boucles d'oreilles serties de pierres précieuses (valeur : 50 CO la paire), une tiare en diamants (valeur : 175 CO), une broche en forme de tête de chat et incrustée de saphirs et d'émeraudes (valeur : 80 CO), la clé du meuble dans la volière, et un petit médaillon en or en forme de cœur (valeur : 50 CO) qui contient une boucle de cheveux noirs appartenant à Gotthard.

15 Chats-mutants



Ces chats, qui ont muté sous les effets de la Pierre Distordante, sont de toutes les tailles et de toutes les formes. Ils sont choyés par Dame Ingrid, et obéiront à ses moindres caprices. Les autres occupants du château évitent ces bestioles autant que possible car ils sont extrêmement vicieux. Le mois dernier, un domestique envoyé pour nettoyer l'ancienne chambre de Kurt (zone 58) s'est retrouvé seul en compagnie de la meute au grand complet. Des ossements rongés étaient tout ce qu'il restait du malheureux serviteur.

Ces chats possèdent tous de longues griffes. Leur aspect varie grandement — certains ont de grandes oreilles, ou de longues queues, d'autres ont d'étranges couleurs lumineuses — ils sont rayés de bleu, rouge ou jaune, et ainsi de suite. Bien qu'étant indiscutablement des félins, il y a quelque chose d'étrange dans leur apparence. Quelque soit le trait que vous considérez comme étrange pour un chat, l'un d'entre eux l'arborera.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	2	1	4	60	2	-	20	10	24	20	-

58. Chambre hantée

C'était autrefois la chambre de Kurt, mais depuis que ce dernier l'a quittée pour aller vivre dans son atelier de taxidermie (zone 49), elle est fréquentée par un Poltergeist. Si les personnages pénètrent dans cette pièce, ils verront aussitôt un vase s'envoler dans les airs pour se diriger vers eux. Celui-ci est en fait lancé par le Poltergeist (**CT**35).

Poltergeist — Mort-vivant

Le Poltergeist est invisible et ne peut être blessé que par des armes magiques. Toucher le Poltergeist n'est pas une mince affaire (**CC**10), à moins que son adversaire puisse le voir. Les personnages compétents en *Sens de la Magie* distingueront de vagues turbulences dans la pièce sur un jet de **Int** réussi. Ces individus pourront alors attaquer sans pénalité à leur *Capacité de Combat*, et pourront même diriger les attaques de leurs compagnons. Les personnages dirigés auront un malus de -40 à leur **CC** (minimum 10).

Le Poltergeist peut lancer un objet (d'un Encombrement maximum de 50) tous les 2 Rounds.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	0	35	2	0	12	60	1/2	-	18	18	18	18	-

Règles spéciales : Quiconque aperçoit un objet lancé par le Poltergeist doit réussir un Test de *Sang-froid* ou fuir immédiatement la pièce.

59. Chambre de Dame Margritte

Cette pièce, qui est reliée avec le premier niveau de la Tour de la Sorcière (voir plus loin), est décorée avec luxe puisque tous les rebords du lit et des meubles sont dorés à l'or fin.

Sur une coiffeuse, sont alignés plusieurs pots contenant des crèmes pour le visage et les mains, et d'autres objets de maquillage. Dame Margritte les emploie pour dissimuler son apparence cadavéreuse (voir page 84).

L'aggravation de l'état morbide de Margritte se manifeste principalement par son désir de s'entourer de corps morts.

Deux cadavres sont assis sur les chaises de la chambre, tandis que les pieds d'un troisième dépassent de sous son lit. Les corps sont dans des états de décomposition divers, et celui qui est sous le lit est amputé des deux bras. Ces cadavres ont tous muté d'une façon ou d'une autre — longues jambes, trois yeux, etc.

Dans une malle posée contre un mur, les PJ trouveront un coffret à bijoux contenant un tour-de-cou en or (valeur : 50 CO), une paire de boucles d'oreilles en rubis (valeur : 50 CO) et un diadème en or serti d'émeraudes (valeur : 90 CO).

La Tour de la Sorcière (zones 60-62)

Cette tour — qui est reliée par son premier niveau aux quartiers d'habitation — est le lieu où Dame Margritte commet ses expériences de dépravée. Notez que la tour est soutenue par des arcs-boutants — non qu'il n'y ait pas de rez-de-chaussée, mais son premier niveau surplombe la cour de la Baille Intérieure.

60. Atelier d'astronomie

Cette pièce est directement reliée à la chambre à coucher de Margritte (zone 59). Cette dernière ne l'emploie que pour s'habiller. Autrefois, Dagmar utilisait cette pièce pour fabriquer les lentilles de ses télescopes. En plus de la garde-robe de Margritte, cette pièce renferme encore tout l'équipement de Dagmar ainsi qu'un vieux télescope.

61. Bibliothèque

Cette pièce est littéralement tapissée d'étagères remplies de livres. Les ouvrages traitent de différents aspects de la Nécromancie. Les PJ trouveront également le journal de Dagmar sur une table, à côté d'une lettre adressée à Margritte par son frère Gotthard, qui réside à Middenheim — remettez aux joueurs le *Document 15.* Cette lettre constitue l'une des motivations qui doivent inciter les personnages à se rendre dans cette ville, qui est le lieu où se déroulera le prochain épisode de la campagne — **Le Pouvoir Derrière Le Trône**.

Quiconque passera du temps à compulser les ouvrages rassemblés ici sera en mesure d'étudier pour devenir Nécromant après une période de 1D6 +10 mois. Les points d'Expérience seront dépensés normalement. Les informations du journal de Dagmar donnent les descriptions détaillées des Compétences de Nécromant Niveaux 1 & 2.

En payant les points d'Expérience requis, le personnage pourra apprendre ces Compétences. Tout personnage qui décide de suivre cette voie deviendra automatiquement *Morbide.*

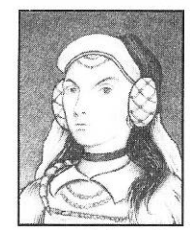
Le journal contient également un récit sur l'expédition du Sorcier dans les Collines Stériles, ainsi que des détails sur ses projets d'utiliser la Pierre Distordante pour augmenter ses pouvoirs. En plus, il y a des précisions sur les sortilèges suivants :

Magie Mineure :
Alarme magique ; Don de langues ; Exorcisme ; Malédiction ; Ouverture ; Verrou magique

Magie de Bataille :
Niveau 1 : Aura de résistance ; Débilité ; Force de combat

Magie Nécromantique :
Niveau 1 : Evocation d'un Champion-Squelette ; Evocation de Squelettes ; Main de la Mort ; Zone de vie
Niveau 2 : Arrêt de l'instabilité ; Evocation d'un Héros-Squelette mineur ; Extension du contrôle

Margritte von Wittgenstein — Humaine, Nécromant Niveau 2 (Noble)



Dame Margritte est la fille de Ingrid et de Ludwig, et l'arrière-arrière-petite-fille de Dagmar von Wittgenstein. Sa mère lui a donné toute liberté pour poursuivre ses expériences avec la Pierre Distordante.

Dame Ingrid ignore que la Pierre est responsable des événements horribles et étranges qui ont submergé la Baronnie, mais Margritte, quant à elle, sait à quoi s'en tenir. Elle considère la Pierre Distordante comme le moyen de créer la créature Mort-vivante ultime, et comme un remède potentiel à l'aggravation de son aspect cadavéreux. Dame Margritte est jeune et belle, mais il lui a fallu payer le prix de ses études nécromantiques. Obsédée par la Mort et les choses mortes, elle a également développé une apparence cadavéreuse : son teint est extrêmement pâle, et ses os commencent à pointer à travers sa peau parcheminée. Elle dissimule tout ceci sous une épaisse couche de maquillage, et parvient ainsi à conserver une apparence jeune.

Elle a découvert la Pierre Distordante après avoir lu dans le journal de son aïeul qu'elle se trouvait dans une pièce secrète, sous la chapelle du château. Elle a également lu tout ce qui concernait l'expédition de Dagmar dans les Collines Stériles et connaît son intention d'utiliser la Pierre pour augmenter son pouvoir.

Ses propres expériences lui ont été dictées par une curiosité malsaine. Elle s'est d'abord demandé quelles pouvaient être les conséquences d'une ingestion de poussière de Pierre Distordante (c'est pourquoi elle en a fourni de petites quantités à Rousseaux), avant que cela ne tourne en une véritable obsession : comment arriver à créer une créature Mort-vivante qui ne soit pas sujette à l'*Instabilité*, et qui puisse être "programmée" plutôt que de devoir être constamment contrôlée ? Elle commença à essayer de greffer des membres supplémentaires et d'autres appendices, qu'elle prélevait sur des paysans morts, sur des mendiants du château. Puis elle continua en essayant par tous les moyens possibles d'introduire des parcelles de Pierre Distordante à l'intérieur des corps de villageois vivants, tout en souhaitant réduire les mutations à leur minimum. Enfin, elle se décida à "construire" une créature à partir de membres et autres parties encore saines de ces mêmes villageois. Le monstre de son laboratoire en est le résultat final !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	4	4	9	51	1	41	51	51	41	41	31

Age : 21 ans

Alignement : Chaotique

Compétences
Alphabétisation ; Baratin ; Chance ; Charisme ; Connaissance des Démons ; Connaissance des parchemins ; Connaissance des runes ; Equitation — Cheval ; Etiquette ; Héraldique ; Identification des mort-vivants ; Identification des plantes ; Incantations (Magie Mineure, Magie de Bataille — Niveau 1, Magie Nécromantique — Niveaux 1 & 2) ; Langage secret — Classique ; Langues hermétiques — Magikane, Nécromantique ; Méditation ; Sens de la Magie ; Sens de la répartie.

Possessions
Le laboratoire de Margritte est équipé de tous les composants nécessaires à l'incantation des sorts qu'elle connaît, y compris 3 crânes enchantés (voir **WJRF**, pages 175-76). Elle possède également une *Baguette de Jais* (voir **WJRF**, page 187), et porte un *Anneau de Protection contre le Feu* (lui octroyant un +10 à tous ses Tests impliquant le feu, et réduisant tous les dommages dus au feu de moitié). Elle porte aussi un crâne en réduction, plaqué d'argent, sur une chaîne autour du cou (valeur : 75 CO), mais n'a pas d'autre objet de valeur sur elle.

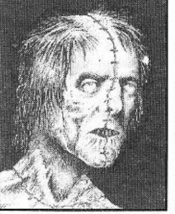
Points de Magie : 35

Sortilèges
Magie Mineure :
Alarme magique ; Don de langues ; Exorcisme ; Malédiction ; Ouverture ; Verrou magique

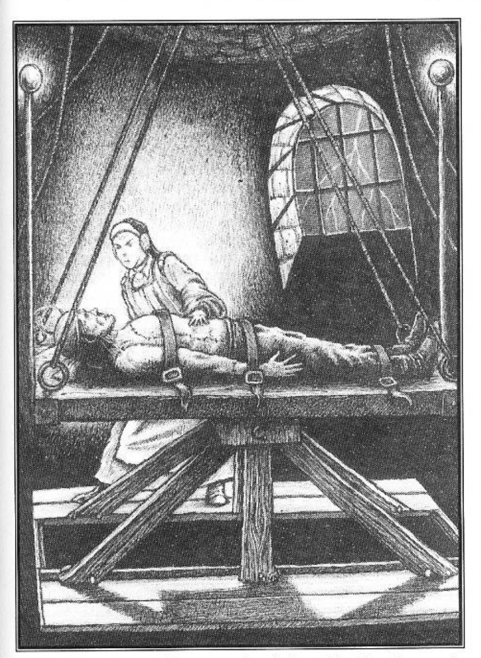
Magie de Bataille :
Niveau 1 : Aura de résistance ; Débilité ; Force de combat

Magie Nécromantique :
Niveau 1 : Evocation d'un Champion-Squelette ; Evocation de Squelettes ; Main de la Mort ; Zone de vie
Niveau 2 : Arrêt de l'instabilité ; Evocation d'un Héros-Squelette mineur ; Extension du contrôle

Le Monstre de Wittgenstein



Cette créature est le sujet des dernières expériences de Dame Margritte pour créer le Mort-vivant suprême. Elle s'est servi de cadavres de villageois et de mendiants, à l'intérieur desquels elle avait au préalable fait infuser des résidus de Pierre Distordante, pour construire un être composite, constitué de diverses parties de corps et d'organes internes pris ici et là. Elle espère que tout ceci fera que son monstre ne soit pas sujet à l'*Instabilité*, et qu'il puisse non seulement agir de son propre fait, mais aussi contrôler



d'autres Mort-vivants. Si ses espoirs s'avèrent fondés, elle compte lever une armée entière de mort-vivants qui seront dirigés par plusieurs de ces formidables créatures.

Ses travaux ont progressé lentement, mais inexorablement, vers ce but. Maintenant la créature est terminée, et le dernier composant est l'énergie électrique de la tempête. Ce moment tant attendu doit coïncider exactement avec l'entrée des aventuriers dans le laboratoire. La tempête qui faisait rage pendant qu'ils exploraient le château atteint son paroxysme au moment où ils pénètrent dans la tour. Imprégnée de vie, la créature obéira aux moindres ordres de Margritte — pour peu qu'elle soit en mesure de lui donner des instructions à son "réveil".

Le monstre mesure 2 m 50 de haut, et il est perclus de cicatrices sur tout le corps. Des points de suture irréguliers marquent les articulations de ses membres disproportionnés, et une immense balafre verticale sépare son visage en son milieu jusqu'au sommet du crâne. L'épiderme du monstre est d'une pâleur mortelle, avec quelques tâches verdâtres sur les joues et le maxillaire inférieur. Il est à la fois effrayant et terriblement menaçant, et tous ceux qui le verront devront réussir un Test de *Sang-froid*, ou fuir cet être horrible pendant 1D6 Rounds.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	20	0	6	6	15	10	1	10	40	10	10	10	-

Règles spéciales : Le monstre cause à tous ceux qui le voient (excepté son créateur) une envie irrésistible de le fuir pendant 1D6 Rounds, à moins qu'ils ne réussissent un Test de *Sang-froid*. Il est immunisé contre tous les effets psychologiques.

62. Laboratoire

Cette pièce est pourvue de tout le type de matériel que l'on peut espérer trouver dans le laboratoire d'un savant fou. C'est un véritable labyrinthe de tubes en verre, remplis de vapeurs multicolores, et reliés dans tous les sens à des canalisations en cuivre. Quelques squelettes et cinq corps humains, à divers stades de décomposition, sont suspendus à des crochets un peu partout sur les murs. Des containers en verre, alignés contre un mur, renferment des morceaux de corps parfaitement préservés — jambes, foie, reins, un cerveau, et ainsi de suite.

Mais l'élément dominant de cette pièce est une grande plateforme centrale en bois, aux extrémités de laquelle se dressent deux colonnes d'acier de trois mètres de hauteur (et d'environ 5 cm de diamètre), séparées par une solide table en bois. Les quatres coins de la plate-forme sont reliés à des cordes qui, par un système compliqué de poulies, permettent de monter aisément la structure entière au niveau du toit. Un autre système de leviers est employé pour ouvrir le toit aux éléments déchaînés. Les colonnes d'acier sont raccordées ensemble à un espèce de grand cerf-volant conducteur, et à quatre fils métalliques qui viennent se brancher sur un casque en métal. Ainsi, lorsque la plate-forme sera remontée, et le toit ouvert, le cerf-volant dans le ciel transmettra l'énergie électrique des éclairs, via les colonnes d'acier et les fils, directement dans le cerveau de celui qui portera le casque en métal.

Lorsque les aventuriers pénétreront dans le laboratoire, la tempête (voir *La tempête*, page 62) sera à son paroxysme. Des arcs électriques entoureront le sommet de la tour, dans un fracas assourdissant, inondant momentanément la pièce de leur lumière blanche. La pluie, qui tombe par l'ouverture du toit, fait crépiter les équipements, tandis que les tubes en verre de couleur palpitent sous l'énergie électrique tirée de la tempête. Pendant ce temps, Margritte aura fait monter la plate-forme jusqu'au toit, et le cerf-volant se balancera au gré des vents déchaînés. La monstrueuse caricature d'être humain est attachée sur la table (et hors de vue des aventuriers). Avant que les personnages aient pu réagir, un éclair frappera le cerf-volant dans un coup de tonnerre terrifiant, et un flot d'électricité fera vibrer les deux colonnes de métal, investies par l'énergie brute. Un craquement atroce et une horrible odeur de chair brûlée envahiront la pièce pendant que Dame Margritte fixera la table d'un air inquiet. Après trois Rounds, la table commencera à bouger tandis que plusieurs bruits secs, venant de sa direction, se feront entendre. Après un soupir de soulagement, Margritte commencera à faire redescendre la table.

Si elle a le temps de terminer, les PJ pourront, à ce moment-là, apercevoir sa créature. Sitôt que la plate-forme touchera le sol, le monstre se redressera et regardera fixement devant lui, de ses yeux inexpressifs. Dame Margritte lui ordonnera alors de tuer les aventuriers, et il s'extirpera avec des gestes mécaniques de la table, avant de s'avancer lentement, mais inexorablement, vers ses futures victimes.

Si Dame Margritte est attaquée avant d'avoir eu le temps de redescendre la plate-forme, le monstre fera éclater les sangles qui le retiennent à la table, et restera confus pendant 3 Rounds. Après quoi, il sautera de son perchoir sans le moindre mal, et attaquera la personne la plus proche de lui, y compris Dame Margritte. Puis il n'attaquera plus que les personnages qui se trouveront à moins de 2 mètres de lui. S'il n'y a plus personne autour de lui, il sortira d'un pas maladroit du laboratoire pour se mettre à errer dans le château. Après un moment, il trouvera finalement la sortie, et disparaîtra dans la nature. Si les aventuriers lui donnent la chasse, faites qu'ils le retrouvent dans les environs du château, dans un état de confusion et de tristesse total.

Les Cachots — Plan 21

Le petit escalier central de la Salle de Banquet (zone 47) débouche, après une dizaine de mètres, dans les cachots du château.

1. Cellier

Plusieurs casiers contenant diverses bouteilles de vin et de liqueur sont alignés dans cette pièce. Certaines bouteilles sont même antérieures au retour de Dagmar avec la météorite, et devraient valoir une fortune pour un connaisseur. Malheureusement, le voisinage de la Pierre Distordante a fait tourner leur contenu en vinaigre — mais ceci ne pourra être découvert que si elles sont débouchées !

2. Chambre de Slagdarg

La puanteur, que les aventuriers avaient pu remarquer depuis le haut de l'escalier menant à la grande salle, sera de plus en plus forte au fur et à mesure qu'ils approcheront de cette pièce. A l'intérieur est assis Slagdarg, l'Ogre bourreau, en train de se repaître de l'une de ses victimes. Il n'attaquera pas immédiatement, mais questionnera les aventuriers sur ce qu'ils font ici. Slagdarg voudra bien croire n'importe quel prétexte, pourvu qu'il ne soit pas trop difficile à avaler.

Il n'y a rien de valeur dans cette pièce, car Slagdarg n'est pas payé pour son travail. Il y a quelques fourrures mitées dans un coin.

Slagdarg — Ogre mutant, Bourreau



Slagdarg exerce le métier de bourreau pratiquement depuis la fin de son adolescence. Il a été initié par le précédent bourreau de la famille Wittgenstein, et il prend un grand plaisir à pratiquer son art. Slagdarg aime garder ses victimes en vie le plus longtemps possible, mais leur pose toujours les mêmes questions durant ses séances de torture : « Où as-tu caché ton argent ? » ou bien « Qui sont tes complices ? » C'est ce qu'il demande toujours aux infortunés qui, soit ont eu la malchance de traverser accidentellement devant le carrosse de Dame Margritte, soit n'ont pas pu payer leurs impôts à temps. Slagdarg s'arrange toujours pour qu'ils ne puissent pas répondre à ses questions — ne pas répondre est une bonne raison pour changer de méthode de travail. Slagdarg mesure plus de 3 mètres de haut, et porte toujours sur lui une énorme hache. Ses bras musclés sont recouverts de poils verts, avec des reflets roux. Accrochées sur une large ceinture autour de sa taille, pendent les têtes de quelques-unes de ses précédentes victimes. Slagdarg n'est pas très futé, même pour un Ogre, et ne sera pas soupçonneux à propos de la présence des aventuriers dans ses cachots. Il sera alerté, cependant, par certaines actions "anormales", comme l'éventuelle libération des prisonniers, et tentera d'arrêter quiconque se risquerait à le faire. Ne sachant pas ce que sont réellement les PJ, Slagdarg n'emploiera la violence qu'en tout dernier recours. Il n'a obtenu ce travail que parce que le précédent bourreau avait accidentellement écorché vif un cousin de Dame Margritte en visite.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	17	5	5	17	30	2	18	18	10	18	29	10

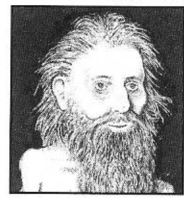
Compétences
Torture.

Possessions
8 couteaux assortis ; Hache ; Gilet de cuir clouté (0/1 PA au Tronc).

3. Salle de torture

Cette pièce dispose d'une crémaillère en son milieu, et d'une grande table sur laquelle sont alignées quelques bouteilles de vin de mauvaise qualité. Une "vierge de fer" est dressée, ouverte, au fond de la pièce, et deux braseros allumés crépitent dans chacun des coins du mur Est. Suspendu au plafond, dans une cage en fer, se trouve l'ancien médecin du village — Fritz Carhingar.

Fritz Carhingar — Humain, Médecin



Fritz est incarcéré ici depuis cinq longues années. Il était l'invité de Dame Margritte jusqu'à ce qu'il échoue à endiguer la métamorphose de son père, le Baron Ludwig. Durant son séjour ici, Fritz a pu observer à loisir Slagdarg en train d'allonger, de raccourcir, de brûler et de briser les os de ses victimes, ce qui a eu comme conséquence de faire chavirer complètement sa raison. Slagdarg n'a jamais été autorisé à torturer Fritz, et ainsi une étrange relation s'est établie entre eux au fil des années. Fritz n'aime rien de mieux que de regarder Slagdarg prendre soin de ses "invités".

Au premier abord, Fritz aura une curieuse position : ses jambes et son bassin se sont atrophiés pendant toutes ces années où ils n'ont pas fonctionné ; il semblera aux aventuriers que Fritz est assis sur deux minces bouts de bois. C'est seulement après les avoir examinés de près qu'ils se rendront compte qu'il s'agit de ses jambes. Le haut de son corps est squelettique, et sa longue barbe blanche est couverte de salissures. Son regard est dans le vague et sa bouche semble bloquée dans un rictus souriant.

En voyant les PJ, Fritz s'exclamera : « Bonjour, comment allez-vous ? Vous êtes venus pour le thé ? Vraiment Slagdarg est très gentil. Les gens passent un bon moment quand ils viennent lui rendre visite. »

« Je suis un invité de Dame Ingrid. Elle était si enchantée de la façon dont je me suis occupé de son mari qu'elle m'a demandé de rester. C'est elle qui m'a donné cette charmante chambre, » Fritz caressera les barreaux de sa cage avant de rajouter : « et qui a pris bien soin de moi depuis. »

La porte de la cage n'est même pas fermée à clé et peut être facilement ouverte, mais Fritz n'en sortira pas de son propre chef. Cette cage est sa maison et il a l'intention d'y rester. « C'est propre et sec, et lorsqu'il fait froid, Slagdarg augmente le feu pour que je reste au chaud. » Slagdarg nettoie aussi la cage chaque jour, et Fritz lui en est extrêmement reconnaissant. Si Fritz est sorti de force de sa cage, il paniquera et se roulera en boule sur le sol — il ne reviendra à la "normale" que s'il est remis dans la cage.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	24	20	1	2	4	20	1	23	23	56	76	76	20

Fritz est là depuis si longtemps qu'il est incapable de se rappeler la moindre de ses "compétences".

4. Ménagerie

Le contenu de cette pièce est décrit à la zone 33 — *Le charnier* (puisqu'il s'agit en fait du même endroit). La porte qui donne accès à l'ancienne ménagerie a été clouée de ce côté-ci (R 6, D 20), et Slagdarg a peint une grossière tête de mort et deux os croisés dessus. A l'origine, cette porte permettait un accès supplémentaire à ce qui était une véritable ménagerie. Si les aventuriers persistent à vouloir défoncer la porte, vous devrez vous référer à l'autre description, en rectifiant certains points pour tenir compte de cette entrée.

5. Cellules

La puanteur qui règne ici est vraiment exécrable — une odeur de vieille sueur mélangée à des relents d'excréments et de corps qui ne se sont pas lavés depuis longtemps. 5 villageois sont incarcérés dans la cellule **b**, tandis que la cellule **d** renferme un Collecteur d'Impôts impérial. Ils sont tous dans un triste état et portent de nombreuses marques de torture sur tout le corps.

S'ils sont libérés, ils ne seront d'aucune utilité pour les personnages, puisque tout ce qu'ils pourront faire sera de marcher à quatre pattes et de chercher leur chemin à tâtons — ils sont trop faibles pour porter ne serait-ce qu'une dague.

Si les aventuriers sont capturés à un moment ou à un autre (soit à la maison de Rousseaux, ou pendant leur exploration du château), ils seront enfermés dans la cellule **c**. Tout leur équipement sera entassé dans la chambre de Slagdarg (emplacement 2). Ce que personne ne sait au château, c'est qu'une pierre de cette cellule peut être enlevée, donnant accès à un passage secret. C'est ce passage qu'employa le cousin de Dagmar, Hermann, et il porte une inscription : "Vers l'ermitage d'Hermann". S'il n'est pas encore temps pour les PJ de trouver la pièce secrète qui contenait la météorite (emplacement 6), vous ne devrez pas permettre aux personnages de trouver cette entrée qui y conduit (voir *Plan 21*). Par exemple, si les PJ ont été capturés au village, et que vous souhaitez qu'ils s'échappent pour pouvoir mettre au point l'attaque du château avec les hors-la-loi, vous devrez faire en sorte qu'il leur soit relativement facile de s'enfuir, mais qu'il leur soit

totalement impossible d'accéder à l'emplacement 6. Ce passage a déjà été employé dans le passé par des prisonniers pour s'échapper, mais leur disparition n'a jamais étonné personne, puisque tout le monde a toujours cru qu'ils avaient été dévorés par Slagdarg (voir emplacement 2). Slagdarg, étant décidément bien stupide, a toujours oublié de parler de ces évadés.

6. Chambre de la Pierre

Dagmar utilisa cette pièce, située sous l'ancienne chapelle (page 76), comme lieu sûr où il entreposa la météorite de Pierre Distordante. On peut pénétrer dans cette pièce, soit en déplaçant l'autel du temple, soit par les passages secrets des cachots. Il serait idéal que ce soit la dernière pièce du château que les aventuriers explorent, puisque le site entier est prêt à s'effondrer, ses fondations ayant été minées par un groupe d'Engingneurs Skavens...

Les chercheurs de la Pierre

Les aventuriers ont été suivis, depuis les Collines Stériles et jusqu'à Wittgendorf, par un Skaven du Clan Eshin. En approchant de la région, le Skaven a alors senti le pouvoir d'attraction de la Pierre, et il est parti chercher des membres du Clan Skryre — les Sorciers-Ingénieurs.

Les 3 Guerriers Skavens



Ces trois Skavens ne sont ici que pour s'assurer que personne ne vienne déranger les travaux des Sorciers-Ingénieurs, plus loin dans le tunnel.

Lorsque les PJ les rencontreront, les Skavens seront prêts à se retirer, et ne combattront que pour se défendre. S'ils sont attaqués, ils prendront tout de même un grand plaisir à massacrer autant d'adversaires que possible. Les guerriers Skavens ont une fourrure marron et mesurent entre 1 m 20 et 1 m 50.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Règles spéciales
Vision nocturne — 30 mètres de portée.

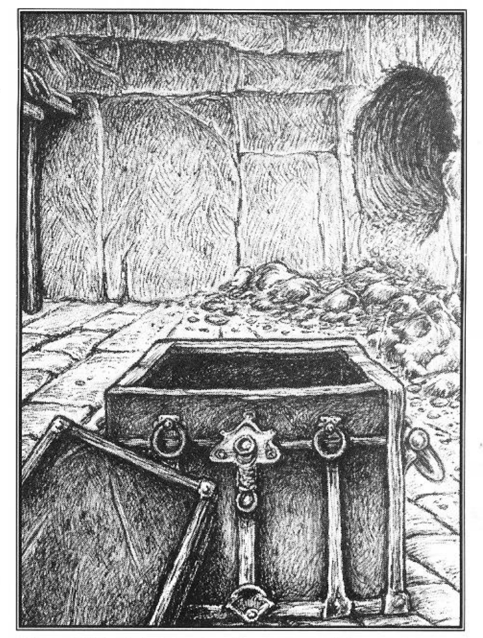
Possessions
Epée ; Cotte de mailles (1 PA sur le Tronc et les Jambes) ; Casque (1 PA à la Tête) ; Bouclier (1 PA partout).

Les Skavens se sont introduits de force dans le château pour prendre possession de la Pierre Distordante et l'utiliser pour leurs propres fins. Pour cela, ils ont percé un tunnel à travers le rocher, en se dirigeant vers les émanations du morceau de météorite qui restait dans la pièce sous le temple. Pour renforcer encore l'impact dramatique, les Skavens devraient parvenir à pénétrer dans cette pièce juste un peu avant que les personnages ne le fassent eux-mêmes. Comme ceci peut avoir lieu, soit pendant la reconnaissance des aventuriers, soit après l'attaque des hors-la-loi, aucun délai ne vous est imparti. C'est à vous de vous arranger en rapport.

Trop tard !

La pièce est sombre et lugubre ; les murs, le sol et le plafond sont étrangement noircis. L'entrée d'une galerie, fraîchement creusée, de un mètre de diamètre, descend en pente dans les profondeurs de la roche. Des tas de pierres et de poussière sont éparpillés autour de l'ouverture. Une bouffée d'air frais provient de ce tunnel.

Au centre de la pièce, se trouve un cube en plomb, ouvert, de un mètre de côté. Le cube est creux, et un couvercle en plomb repose contre l'un de ses côtés. Il y a des poignées de transport sur deux des côtés opposés du coffre, mais il est vide — la Pierre Distordante qui restait vient d'être emportée par des membres du même clan de Skavens que celui que les aventuriers ont déjà rencontré dans les



Collines Stériles. L'intérieur du coffre est tout noirci et rongé comme par de l'acide. Mais il n'y a plus aucune trace de Pierre Distordante dans cette pièce ; les Skavens en ont ramassé jusqu'à la moindre parcelle.

Sur une table, contre le mur Sud, les personnages peuvent remarquer une paire de gants épais et un broyeur à main — matériel utilisé par Margritte pour transformer une partie de la Pierre en poussière. Cet attirail était à l'origine dans son laboratoire mais, après la tempête qui a emporté une partie de ses réserves, elle a préféré venir opérer dans ce lieu protégé, pour plus de sécurité.

Des couinements étouffés semblent sortir du tunnel en pente. Ces bruits stopperont immédiatement dès que quelqu'un pénétrera dans cette galerie. Une *Observation* réussie révélera des empreintes de pas, ressemblant à de grandes pattes de rats, qui entrent et qui sortent de la pièce.

Les aventuriers qui pénètrent dans ce tunnel devront soit ramper, soit marcher en courbant le dos, selon leur taille. Le tunnel descend d'une dizaine de mètres en s'avançant de cinq en direction d'une crevasse naturelle dans laquelle il aboutit.

La crevasse

Cette zone fait dans les 4 mètres de hauteur, et une autre galerie récemment creusée en descend. Trois guerriers Skavens attendent à l'entrée de ce tunnel. Ils comptent se retirer au moment où les aventuriers parviennent à la crevasse, aussi ils ne se battront que s'ils sont attaqués. Les Skavens sont habitués à se déplacer dans des tunnels aussi bas, et ils distanceront facilement les aventuriers si ceux-ci décident de les suivre.

Un fracas assourdissant retentira, un peu plus loin dans le nouveau tunnel, après 5 Rounds de combat ou au moment où les Skavens s'échapperont. Le Round d'après, un peu de poussière sortira du passage, suivi par un nuage très dense de poussière noire et tourbillonnante qui semblera se diriger d'une façon surnaturelle vers les personnages. Le tourbillon de poussière noire se déplace de 2 mètres par Round, aussi il peut être facilement évité. Il s'agit d'un *vent de folie*, libéré par un Sorcier du Clan Skryre. Quiconque respire

au milieu de ce tourbillon doit réussir un Test de **E** ou subir l'un des effets suivants. Tirez séparément pour chaque personnage qui le respire, y compris les éventuels Skavens :

Vent de Folie

D10	Effets
1-4	Aucun effet.
5	La victime est convaincue d'être attaquée par des millions de petites araignées, et tente de les écraser, se met à crier, à se lacérer le corps, etc. pendant 1D10 Rounds.
6	La victime est convaincue que le rocher le plus proche est un morceau de Pierre Distordante animé d'une vie propre qui veut l'absorber, et l'attaquera donc pendant 1D10 Rounds.
7	La victime devient soudain paniquée, et s'enfuira en direction du château pendant 1D10 Rounds.
8	La victime est persuadée qu'elle est un oiseau, et se débarrassera de toutes ses armes et de son équipement avant d'essayer de s'envoler (pendant 1D10 Rounds).
9-10	La victime souffre de paranoïa aiguë et attaquera le personnage le plus proche pendant 1D10 Rounds.

La destruction de Château Wittgenstein

Pendant que les aventuriers fuiront ou seront aux prises avec le *vent de folie*, un tremblement parcourra la galerie. Les personnages compétents en *Exploitation minière* réaliseront qu'il s'agit d'un premier avertissement annonçant l'effondrement de toute la falaise. Plus les secondes s'écoulent, plus les tremblements se font de plus en plus forts — des gravats et de la poussière commencent à tomber du plafond. Le temps que les aventuriers atteignent la cour, le rocher tout entier tremblera sur sa base et de petites fissures feront leur apparition dans le sol.

Ces tremblements ont été provoqués par les Sorciers-Ingénieurs qui ont l'intention de détruire le château. Cette partie de l'aventure doit être conduite de la façon la plus dramatique possible pour les joueurs, et vous devrez la façonner suivant les actions des aventuriers. S'ils se dirigent vers leur bateau, donnez-leur le temps de monter à bord, et décrivez-leur les blocs de rocher qui s'écrasent dans l'eau autour d'eux lorsqu'ils sortent du goulet pour se retrouver sur le fleuve. Si, d'un autre côté, ils décident de fuir à pied par le château, faites que les bâtiments s'écroulent derrière eux et que plusieurs petites fissures s'ouvrent non loin d'eux.

Ne leur rendez pas toute fuite impossible néanmoins — ce chapitre n'est pas prévu pour tuer les PJ, mais pour leur donner des émotions fortes. Si les personnages ne partent pas avec leur bateau, arrangez-vous pour qu'il ait été expulsé de la Porte de l'Eau, et qu'il se soit échoué un peu plus bas sur le Reik.

Un autochtone ou un hors-la-loi pourra toujours leur donner sa position plus tard s'ils ne le retrouvent pas eux-mêmes.

Enfin, lorsque les aventuriers seront en lieu sûr, le château ne devrait plus être qu'un tas de ruines poussiéreuses et l'horreur des Wittgenstein terminée à jamais.

Mais est-ce bien sûr ? Une fois qu'ils auront le temps d'y réfléchir, les personnages réaliseront qu'il existe encore au moins un membre vivant de la famille Wittgenstein qui "passe de bons moments" dans la lointaine cité-souveraine de Middenheim. C'est là que se trouve également — du moins ils devraient le soupçonner — le quartier général de la secte de la Main Pourpre.

L'aventure n'est pas encore terminée. Ne manquez pas le prochain épisode — **Le Pouvoir Derrière Le Trône** !

Attribution des Points d'Expérience

Les points d'Expérience suivants devront être attribués à différents moments durant cette aventure — généralement à la fin de chaque séance de jeu.

Interprétation du rôle

Cette aventure a impliqué les personnages-joueurs dans de nombreuses scènes où ils ont dû "jouer un rôle", et c'est à vous qu'il incombe de leur attribuer un certain nombre de Points d'Expérience selon la qualité de leur interprétation.

Lors de certaines séances, il se peut que les aventuriers n'aient rien eu de mieux à faire que de passer leur temps à interagir avec des PNJ, pour apprendre des rumeurs auprès du patron d'une auberge, par exemple.

A la fin de telles séances, où la résolution de l'intrigue générale de l'aventure n'aura pas beaucoup avancé, vous devrez attribuez plus de Points d'Expérience pour le jeu de rôle, que dans les séances où les aventuriers auront résolu certains "objectifs d'intrigue".

Dans les séances où la majorité de la partie était du jeu de rôle, vous devrez attribuer une moyenne de 70 PE par Personnage-Joueur, avec un maximum de 100 Points dans le cas d'une interprétation vraiment excellente.

Dans les séances où l'interprétation du rôle est mélangé avec d'autres activités, vous ne devrez attribuer que 30 à 50 Points par PJ en moyenne, avec un maximum de 70 PE pour les joueurs vraiment convaincants.

Objectifs de l'intrigue

Notez qu'il n'y a aucun PE "d'objectif d'intrigue" attribué pour les événements décrits dans la section **La secte de la Main Pourpre** (pages 8 - 10) ; les PJ n'auront qu'à s'appliquer sur l'interprétation de leur rôle.

Grabuge sur la rivière
S'approprier le bateau abandonné — *50 PE chacun.*

Weißbruck
Secourir Elvyra — *50 PE chacun.*

L'appareil de signalisation
Vaincre la Goule — *50 PE chacun.*
Pénétrer dans la bibliothèque secrète — *50 PE chacun.*

Sur le chemin des Crêtes Noires
Se sortir de la rencontre avec Herzen et Heidlemann — *75 PE chacun.*
Se faire aider par les Nains de Khazid Slumbol — *30 PE chacun.*
Aider les fermiers près des Crêtes Noires — *30 PE chacun.*
Vaincre les Gobelins — *75 PE chacun.*

Les Collines Stériles
Parvenir jusqu'à la Cuvette du Diable — *30 PE chacun.*
Vaincre ou échapper aux Skavens — *20 PE chacun.*
Trouver la dernière clé de l'observatoire — *30 PE chacun.*

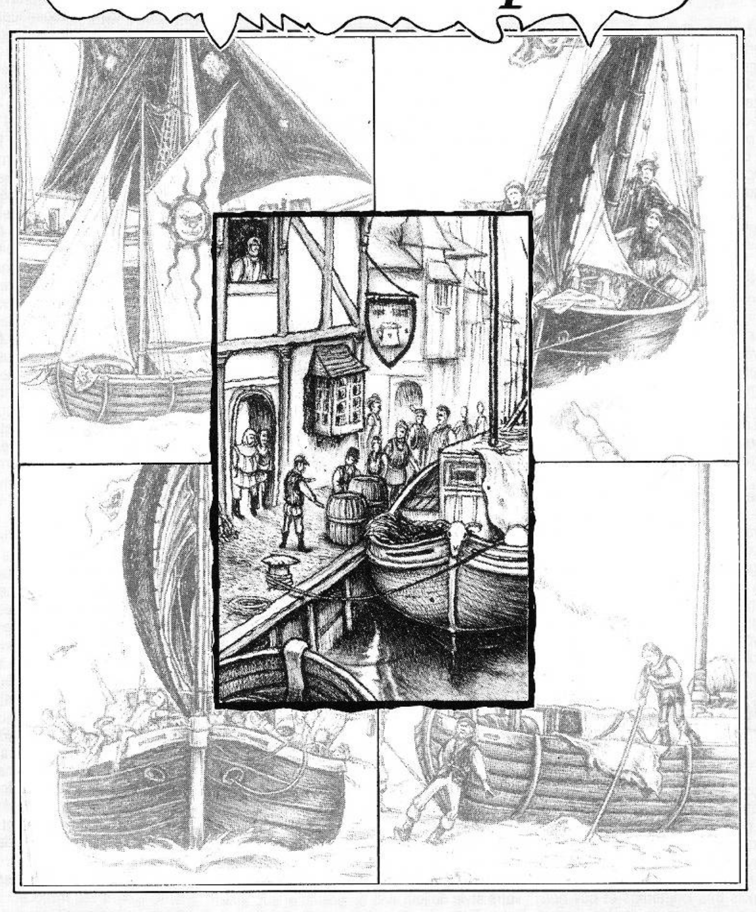
Wittgendorf
Sauver la vie du vieux villageois (page 51) — *30 PE chacun.*
Lire les archives du temple de Sigmar — *10 PE chacun.*
Obtenir la Grâce Divine de Sigmar — *30 PE.*
Détruire le tord-boyaux dans la maison de Rousseaux — *30 PE chacun.*
Détruire la réserve de poudre Distordante du médecin — *30 PE chacun.*
S'entendre avec les hors-la-loi pour attaquer le château — *30 PE chacun.*
Vaincre Kratz et les gardes dans la forêt — *30 PE chacun.*

Château Wittgenstein
Pénétrer dans le château — *100 PE chacun.*
Prendre la Baille Extérieure et la Tour de Garde — *50 PE chacun.*
Détruire le Capitaine Hegel — *30 PE chacun.*
Capturer ou tuer le Lieutenant Doppler — *30 PE chacun.*
Détruire le monstre de Wittgenstein — *30 PE chacun.*
Capturer ou tuer Dame Margritte — *30 PE chacun.*
Trouver la Chambre de la Pierre — *30 PE chacun.*

Les répercussions

Pour leur participation dans la destruction du château, les aventuriers reçoivent chacun : *1 Point de Destin et 150 Points d'Expérience.*

La Vie Fluviale Dans L'Empire



La Vie Fluviale Dans L'Empire

Cette section vous propose toutes les informations dont vous pourrez avoir besoin pour traiter les voyages fluviaux dans L'Empire. Même après avoir joué *Mort sur le Reik* vous pourrez toujours vous y référer chaque fois que vos aventuriers auront à voyager sur les cours d'eau.

Dans *Mort sur le Reik*, le groupe devra passer un certain temps à naviguer. Au cours de ces voyages, il rencontrera de nombreux individus et diverses situations. Certains de ces événements (baptisés du terme générique de *rencontres*) sont imposés par le scénario — on les trouve dans le texte de l'aventure — d'autres sont d'ordre plus général. Cette section vous fournit des idées de rencontres que vous pourrez utiliser à votre gré, que ce soit dans *Mort sur le Reik* ou dans une autre aventure. Toutes les rencontres présentées dans cette section sont optionnelles. Vous avez la possibilité de les mettre en scène quand et où vous le souhaitez, de les ignorer totalement si elles ne sont pas directement en rapport avec l'aventure, ou encore de les remplacer par d'autres que vous aurez vous-mêmes prévues. Toutefois, vous vous rendrez compte que ces événements optionnels sont d'un réel intérêt pour vous aider à rendre l'atmosphère des cours d'eau de L'Empire, et l'environnement que les aventuriers exploreront sera d'autant plus agréable et crédible.

Vous trouverez, dans ces pages, la description détaillée de quelques-uns des bateaux les plus couramment utilisés sur les rivières impériales. Leurs caractéristiques et illustrations sont également rassemblées dans les Annexes afin que vous puissiez vous y référer aisément. Vous pourrez également consulter les règles de commerce qui permettront à vos aventuriers de ramasser un peu d'argent à la faveur de leurs voyages.

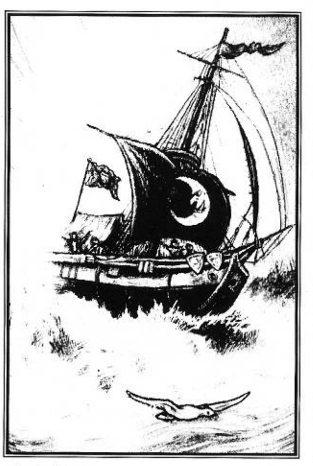
Les Rencontres

Quand ?

C'est à vous, Maître de Jeu, de déterminer quand les rencontres doivent se produire. Vous avez la possibilité de les faire intervenir exactement quand vous le souhaitez : si vos aventuriers avancent trop lentement dans la mauvaise direction, par exemple, ou s'ils voyagent depuis très longtemps et que rien de particulier ne leur est arrivé. Vous avez aussi le loisir de déterminer la fréquence des rencontres au hasard. Il vous suffit alors d'effectuer un tirage dans la Table de *Fréquence des Rencontres* (page 93). Utilisez indifféremment la méthode qui convient à l'aventure ou à votre style de jeu. Toutefois, prenez garde de ne pas surcharger le groupe de rencontres et assurez-vous que les rencontres optionnelles n'éclipsent pas la trame principale de l'aventure.

Où ?

Toutes les rencontres ne se traduisent pas forcément par de l'action. La plupart d'entre elles ne sont en fait qu'une sorte de "fond sonore" qui ajoute du relief aux voyages fluviaux et rappellent qu'il existe un monde réel autour des aventuriers et que cet environnement demeure, quelles que soient leurs actions. A l'inverse, certaines rencontres auront une incidence directe sur la vie des aventuriers. Celles-ci peuvent les mettre en face de problèmes à résoudre, leur fournir des nouvelles, ou créer des événements localisés, des incidents intéressants qui n'ont pas forcément de rapport avec la trame principale de l'aventure.



Choix des Rencontres

Lorsque vous décidez qu'une rencontre va se produire, vous pouvez soit choisir sa nature, soit vous en remettre à la *Table des Rencontres* (page 93) pour laisser le hasard en décider. Encore une fois, tout dépend de votre style de jeu.

La *Table des Rencontres* est divisée en deux parties : les *Bateaux* — ceux que l'on peut croiser sur le trajet — et les *Dangers* — en rapport avec les conditions de navigation sur le cours d'eau. D'autres rencontres sont indépendantes de la Table ; elles figurent sous les titres *Ecluses* (page 98), *Rencontres de PNJ* (page 100) et *Accidents* (page 98). Elles ne sont pas soumises au hasard, vous les ferez donc intervenir quand vous le voudrez.

Force Adverse

Certaines rencontres peuvent se traduire par des combats. Il vous faudra prendre soin de ne pas mettre vos aventuriers face à des obstacles insurmontables, ni les affaiblir au point qu'ils ne puissent plus avoir la moindre chance de terminer l'aventure.

En règle générale, vous pouvez vous baser sur les principes suivants. Faites en sorte que les aventuriers aient l'avantage du nombre d'au moins un élément et que le total de **E**+**B**+**A** des adversaires soit toujours inférieur à celui des aventuriers.

Les adversaires devraient subir un Test de *Commandement* chaque fois que l'un d'entre eux est tué ou reçoit un Coup Critique (Testez le plus haut *Commandement* du Groupe). Ils s'enfuiront au premier Test raté. Généralement, les pirates sont confrontés à de paisibles commerçants ; s'ils rencontrent une résistance trop forte, ils préféreront chercher des proies plus faciles.

S'il arrivait, en dépit de ces précautions, que les pertes soient trop élevées dans le camp des aventuriers, vous pourriez toujours faire en sorte qu'un autre bateau arrive à la rescousse, une Patrouille fluviale par exemple. En voyant de loin arriver un tel renfort, les pirates s'enfuiront.

Récolte d'Informations

Les rencontres optionnelles présentent un grand intérêt si elles permettent aux aventuriers de récolter des informations, sous la forme de rumeurs glanées de-ci de-là le long du chemin. Dans le texte de l'aventure, en page 11, quelques rumeurs choisies vous sont fournies. Vous pouvez, si vous le souhaitez, en ajouter d'autres en rapport avec des événements locaux, les conditions de navigation sur le cours d'eau, etc. Assurez-vous tout de même que les PNJ qui fournissent des informations sont raisonnablement en mesure d'en avoir eu connaissance. Ainsi, par exemple, un batelier descendant le fleuve a très peu de chance d'être au courant des événements qui se sont déroulés très récemment en aval du point de rencontre.

Développement des Rencontres

Cette section contient quelques idées qui vous aideront à développer les rencontres jusqu'à en faire de petits événements qui s'ajouteront au déroulement général de l'aventure. Pour des raisons de place, nous avons dû présenter ces éléments très brièvement et il faudra donc que vous les étoffiez avant de les

utiliser. A titre d'exemple, l'incident du *Maria Borger* vous est proposé un peu plus loin. Il s'agit d'une petite aventure développée à partir d'une idée de rencontre du type de celles qui vous sont présentées dans ces pages.

Lorsque vous avez à développer une rencontre, gardez toujours à l'esprit les quelques points exposés précédemment : ne confrontez pas les aventuriers à des obstacles insurmontables, ne les affaiblissez pas trop et laissez-leur toujours la possibilité de s'enfuir si les choses vont trop mal pour eux. Toutes ces rencontres doivent être intéressantes, parfois un peu frustrantes et même effrayantes, mais jamais elles ne doivent être véritablement dangereuses. Les aventuriers ont déjà leur part d'ennuis avec l'aventure principale et ils auront besoin de toutes leurs ressources pour triompher.

La Navigation Fluviale

Le Test de Navigation

Il est des moments où il s'avère nécessaire de déterminer si les aventuriers sont en mesure de garder le contrôle de leur embarcation et c'est là qu'intervient le Test de *Navigation*. Les personnages doués de compétence en ROW ou SAILING — celle des deux qui est appropriée à la situation — peuvent tenter un Test de *Navigation* basé sur la moyenne de leurs scores en Intelligence et en Initiative. Les personnages qui ne sont pas dotés d'une compétence appropriée devront tenter le Test en se basant sur la moitié seulement de cette moyenne de scores.

A bord d'un voilier, c'est le personnage à la barre qui devra effectuer le Test de *Navigation* ; dans une embarcation à rames, c'est au meilleur des rameurs (celui qui dispose de la valeur la plus élevée pour le Test) que revient ce privilège.

Les personnages disposant de connaissances en *Potamologie* bénéficient d'un bonus de +10% pour tous les Test de *Navigation*, à condition, bien entendu, qu'ils soient en train de naviguer sur un canal, une rivière ou un fleuve.

Les personnages compétents devraient être capables de maîtriser leurs embarcations dans la plupart des circonstances. Ce n'est donc que lors de rencontres ou d'événements spéciaux qu'ils seront soumis au Test.

Il n'en va pas de même pour les personnages incompétents dans le domaine. Au début de chaque journée de navigation, les personnages ne disposant pas de compétence appropriée devront effectuer un Test de *Navigation*. En cas de réussite, le potentiel de mouvement du bateau pour la journée sera inchangé mais, en cas d'échec, il sera réduit d'un quart (si le Test a échoué de moins de 50%) ou de moitié (si le Test a échoué de plus de 50%).

Conditions Météo

Le seul élément météorologique qui peut affecter sérieusement les voyages fluviaux à la voile est le vent. Au début de chaque journée, déterminez la force et la direction du vent au moyen d'un tirage dans la *Table des Vents*, ci-dessous. Pour la suite de la journée, vous pourrez tester un éventuel changement (à l'aube, à midi, au crépuscule et à minuit) en lançant 1D6 ; sur un résultat de 1, le vent évolue d'une graduation dans l'échelle de la table. Considérez des probabilités égales pour qu'il faiblisse ou se renforce. Les changements de régime des vents sont toujours graduels : le *Calme* ne peut évoluer que vers un vent *Léger* et le vent *Très Violent* ne peut devenir que *Fort*. N'hésitez pas à fournir à vos joueurs quelques indices de nature à leur faire comprendre que le vent va changer. L'évolution des vents est progressive et les aventuriers devraient avoir la possibilité de s'y préparer ; il est rare qu'ils soient véritablement surpris par un changement du régime des vents.

La *Table des Vents* indique les répercussions de la force et de la direction du vent sur le potentiel de mouvement du bateau.

TABLE DES VENTS

Force (1D6)	Direction (1D8) 1-2 Arrière	3-6 Latéral	7-8 Debout
1. Calme	D	D	D
2-3. Léger	+5%	—	-5%
4. Brise	+10%	+5%†	-10%
5. Fort	+20%	+10%†	-20%
6. Très Violent	+25%*	◊	-25%

Notes :

Les Vents **Latéraux** viennent à probabilités égales de bâbord ou de tribord.

D Le bateau dérive dans le sens du courant à 25% de son potentiel normal de mouvement. Les Tests de *Navigation* sont effectués avec un malus de 10%.

† L'accroissement de mouvement indiqué ne peut être obtenu qu'après avoir tiré des bordées, ce qui nécessite la réussite d'un Test de *Navigation*.

* La réussite d'un Test de *Navigation* est indispensable pour éviter que les voiles et le gréement soient endommagés. En cas d'échec de ce Test, traitez cela comme un Coup Critique au gréement (voir plus loin). Le bateau échappe alors au contrôle et dérive à 25% de son Mouvement normal (appliquez, en outre, les modificateurs dus à la force et à la direction du vent). Tous les Tests de *Navigation* visant à gouverner le bateau souffrent d'un malus de 25%.

◊ La réussite d'un Test de *Navigation* est nécessaire pour parvenir à abattre la voile avant que le bateau ne penche sur le côté et n'embarque de l'eau. Si le Test échoue, les voiles et le gréement sont endommagés (comme ci-dessus) et le bateau embarque de l'eau. Un Test de *Navigation* sera requis à chaque tour afin de redresser l'embarcation et chaque échec entraînera une pénalité cumulative de 5% pour le Test du tour suivant. A moins qu'il puisse être redressé à temps, le bateau coulera au bout d'un nombre de tours égal à sa **R** x 10.

Dommages Infligés aux Bateaux

Les bateaux subissent des dommages de la même façon que les personnages. Comme eux ils ont une **R**ésistance — équivalente à l'**E**ndurance — qui, comme elle, modifie la quantité de dommages encaissés. Ils arborent aussi une caractéristique **B**lessures qui fixe le nombre de points de dommages qu'ils peuvent subir (voir page 107). La localisation des coups peut s'obtenir en consultant la table qui figure en page 290 du livre de règles mais, si vous le souhaitez, vous pouvez vous en remettre aux règles suivantes ; le système de localisation y est plus détaillé. Pour définir la localisation d'un coup, vous pouvez considérer l'inverse du résultat du dé d'attaque — comme dans le combat des personnages (voir **WJRF** page 118) — ou lancer un D100 supplémentaire. Les circonstances dicteront parfois votre choix. Muni de ce nombre, consultez la table de localisation ci-dessous.

LOCALISATION DES COUPS SUR UN BATEAU

1D100	Embarcation A Rames	A Voiles
01-30	Equipage	Equipage
31-50	Equipage	Gréement
51-60	Rames	Gouvernail
61-80	Coque	Coque
81-100	Coque	Superstructures

N'hésitez surtout pas à altérer les résultats pour respecter la logique de la situation. Ainsi, par exemple, une attaque provenant de l'avant d'un bateau à voiles ne peut pas endommager son gouvernail.

Equipage

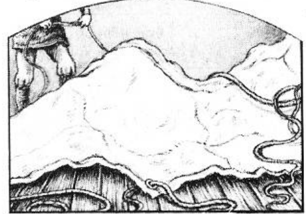
Lorsque ce résultat est obtenu, c'est un membre exposé de l'équipage qui est touché. Les conséquences sont déterminées comme lors d'un combat normal. Si aucun membre de l'équipage n'est à découvert ou exposé à recevoir le coup, vous pouvez considérer que celui-ci aboutit dans la coque ou les superstructures, à votre gré. Sur une embarcation découverte, une barque par exemple, il est possible que ce soit la cargaison qui encaisse le coup à la place d'un membre d'équipage. L'effet précis du coup dépend de sa nature et celle de la cargaison, toute latitude vous est laissée pour décider logiquement de ce qui se passe. Les effets des autres coups sont déterminés en faisant intervenir les caractéristiques **R** et **B** du bateau, de la même façon que pour un personnage touché. Un D6 est lancé, au résultat duquel on ajoute la **F**orce de l'attaque avant d'y retrancher la **R**ésistance du bateau. Si le résultat final est positif, le nombre est soustrait de la caractéristique **B** de l'embarcation ; dans le cas contraire, l'attaque, bien qu'ayant touché, n'a causé aucun dommage. Lorsque la valeur de **B** du bateau est amenée en dessous de 0, celui-ci a subi un Coup Critique.

Les effets d'un tel coup varient selon la localisation qui le subit ; tous sont décrits ci-dessous. Contrairement aux personnages, il n'existe, pour les bateaux, qu'un seul type de coup critique ; on ne parle donc pas, en ce qui les concerne, de Critique +1 ou +2.

Coups Critiques Infligés aux Bateaux

Les résultats des Coups Critiques infligés aux bateaux sont les suivants :

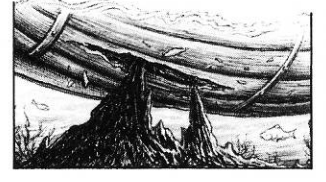
Gréement
La voile s'affaisse, entraînant avec elle les cordages et les palans. Tous les personnages se trouvant sur le pont au moment de la chute doivent réussir un Test d'*Initiative,* faute de quoi ils subiront un coup (**F** 0, modifié par l'armure et leur **E**) infligé par la chute des palans. A partir de ce moment, le bateau ne pourra plus que dériver.



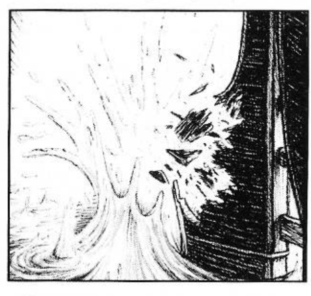
Rames
Les rames sont brisées et les rameurs subissent un coup (**F** 0, modifié par l'armure et leur **E**) qu'ils doivent aux fragments de rames projetés. A partir de ce moment le bateau ne pourra plus que dériver.



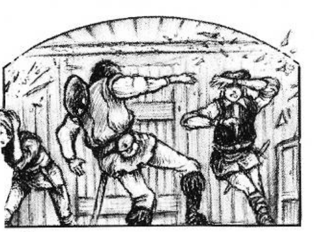
Coque
La coque est déchirée et le bateau commence à prendre l'eau. Il sombrera au bout d'un nombre de tours égal à sa **R** x 10. L'immersion peut, le cas échéant, endommager la cargaison.



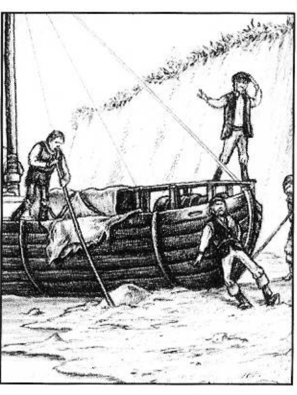
Gouvernail
Le gouvernail vole en éclat. Le timonier subit un coup (**F** 0, modifié par l'armure et son **E**) que lui infligent les morceaux de gouvernail qui volent en tous sens. A partir de ce moment le bateau ne pourra plus que dériver.



Superstructures
La cabine est touchée. Les personnages qui se trouvent à l'intérieur doivent réussir un Test d'*Initiative* faute de quoi ils subissent un coup (**F** 0, modifié par l'armure et leur **E**) que leur infligent les morceaux de bois qui volent en éclats. Le bateau n'est pas autrement affecté.



Echouage
Dans certaines circonstances, un bateau peut s'échouer. Les risques que cet événement se produise sont indiqués chaque fois qu'un tel danger le menace. Lorsqu'un bateau est échoué, sa coque encaisse 5 points de **B** et il est arrêté brutalement. Il est indispensable qu'il soit tiré ou poussé de l'obstacle pour être remis à flots. On considère que la tâche consistant à remettre à flot un bateau fluvial chargé nécessite la conjugaison de 50 points de **F**. Cette entreprise peut être envisagée par un nombre quelconque d'hommes et/ou de bêtes pourvu que chaque intervenant ait la place nécessaire pour pousser ou que l'on dispose d'assez de cordes pour que chacun puisse tirer. Il est évident qu'il ne faudrait pas que la main-d'œuvre soit déjà encombrée par ses armures, sac à dos et autres. Vous pourriez même envisager d'appliquer les règles de l'encombrement en détail. Dans ce cas, considérez que la tâche consistant à déplacer le bateau revient à mouvoir 5000 points d'encombrement et prenez en compte tout ce que les personnages portent. Méfiez-vous toutefois, cette méthode présente l'inconvénient de ralentir le cours du jeu.



Voie d'Eau
Un bateau dont la coque est percée sombrera —si l'on n'y remédie pas par une réparation de fortune — au bout d'un nombre de tours (minutes) égal à dix fois sa *Résistance.* Si les récipients indispensables sont disponibles, il est possible d'écoper. L'opération durera le double du temps pendant lequel le bateau a embarqué de l'eau.

Ainsi, par exemple, si 3 tours se sont écoulés entre le percement de la coque et la fin de la réparation, il faudra 6 tours pour vider l'eau.

Si le bateau n'est pas débarrassé de l'eau embarquée, il perdra 1% de son potentiel de mouvement pour chaque tour pendant lequel il s'est rempli. En ce qui concerne une éventuelle cargaison non étanche, on peut considérer qu'elle perdra 1D10% de sa valeur par tour, jusqu'à ce que le trou soit colmaté et l'eau évacuée.

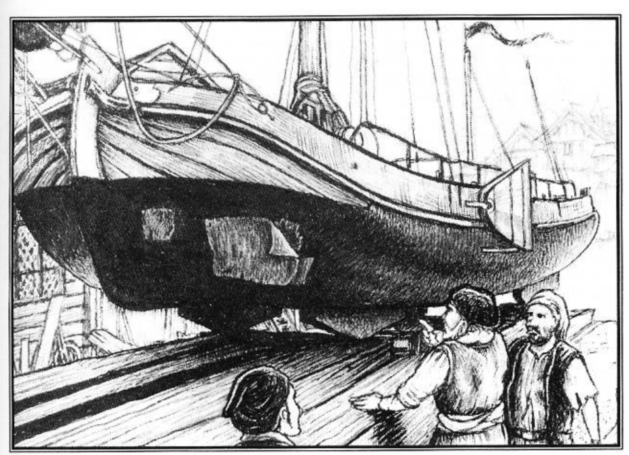
Une Alternative au Système de Localisation

Vous avez aussi la possibilité d'opter pour un système de localisation et de dommages plus complexe. Il vous faut, pour cela, diviser la coque de l'embarcation en tronçons de 8 mètres, de la même façon que les bâtiments (**WJRF** page 77) et, à partir de là, créer votre propre table de localisation des coups. Chacune des sections que vous aurez définies doit avoir un nombre de points de **B** égal au total de **B** du bateau divisé par le nombre de sections.

Chaque section devra tout de même avoir un minimum de 10 points. Chaque fois qu'une section sera réduite en dessous de 0, elle subira un *coup critique* du type de ceux qui sont décrits plus haut.

Réparations des Embarcations

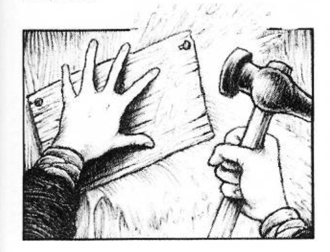
Les dégâts subis par un bateau peuvent être réparés de façon définitive au prix de la réussite d'un Test de *Construction,* pourvu que les outils et matériaux indispensables soient accessibles au réparateur. Les personnages compétents en *Construction Navale*



bénéficieront, pour ce Test, d'un bonus de +20%.

Les dégâts infligés à la coque ne pourront être réparés de façon définitive que si le bateau est mis en cale sèche. Certaines écluses disposent pour cela d'un équipement adéquat. Le long des cours d'eau les plus fréquentés, on peut rencontrer des artisans installés à demeure (des PNJ compétents en *Construction Navale* et *Charpente*). Ils sont susceptibles de réparer un bateau pour la somme de 10 CO par point de **B** restauré. Il faut considérer qu'un Test est effectué au bout de 4 heures de travail et que sa réussite restaure 1D10 points de **B** perdus.

Des réparations temporaires (colmater une voie d'eau par exemple) peuvent être entreprises sans que le bateau soit en cale sèche. En raison des conditions délicates de ce genre d'intervention, le Test de *Construction* souffrira d'un malus de -20%. Il faut une heure de travail et la réussite du Test pour restaurer temporairement 1D6 points de **B**. En outre, il faudra réaliser un Test de *Résistance* pour le bateau à chaque heure qui passe. L'échec de ce Test indique que la réparation s'affaiblit et l'embarcation perd alors un point de **B**. Vous pouvez considérer que des Tests supplémentaires de *Résistance* se justifient lorsque le bateau encaisse de nouveaux dégâts, ou lorsqu'on lui fait subir des manœuvres difficiles (c'est-à-dire chaque fois que le barreur doit effectuer un Test de *Navigation*).



Rencontres Fluviales

La table présentée ci-dessous peut être consultée pour engendrer des rencontres sur n'importe quel cours d'eau de L'Empire. Lorsque vous souhaitez mettre en scène une rencontre, vous avez la possibilité d'en sélectionner une parmi celles qui figurent dans la table 2 ou de laisser le hasard la définir. Les zones de territoire sont réparties en deux catégories. Les zones **Peuplées** sont celles qui s'étendent jusqu'à une vingtaine de km d'une agglomération (ou une dizaine seulement en région forestière) ainsi que toute la longueur du canal de Weißbruck. Toutes les autres sont classées dans la catégorie des Zones **Ecartées**.

Ces tables sont destinées à vous aider à définir les probabilités d'une rencontre selon la région traversée et le moment mais vous n'avez pas à vous y soumettre aveuglément. Vous restez maître de décider quand et où une rencontre doit avoir lieu.

TABLE 1 — FRÉQUENCE DES RENCONTRES

Moment	Zone	Test toutes les	Probabilités de Rencontre
Jour	Peuplée	3 heures	20%
-	Ecartée	6 heures	10%
Nuit	Peuplée	6 heures	15%
-	Ecartée	12 heures	5%

Eviter une Collision

Les personnages ne disposant pas de la compétence nécessaire pour manœuvrer une embarcation (*Canotage* ou *Manœuvres nautiques* selon le cas) peuvent courir au devant de grandes difficultés lorsqu'ils rencontrent un autre bateau. Au moment de la rencontre, un Test de *Navigation* s'impose.

S'il échoue, le bateau se met à changer de bord et il y a autant de probabilités pour qu'il se dirige vers l'autre bateau ou qu'il s'en éloigne. Dans cette éventualité, un second Test de *Navigation* devra être effectué pour reprendre le contrôle de l'embarcation.

S'il rate lui aussi, le bateau va entrer en collision avec l'autre embarcation (un coup de **F** 5 sur la coque de chacun d'entre eux) ou heurter la berge (un coup de **F** 3 au bateau des aventuriers et 20% de risque de s'échouer).

Développement des Rencontres

Les paragraphes qui suivent vous proposent quelques idées qui devraient vous permettre de développer les rencontres citées dans les tables précédentes jusqu'à ce qu'elles puissent être mises en scène sous forme de petits événements indépendants.

TABLE 2 — NATURE DES RENCONTRES

Jour		Nuit		Nature
Peuplée	Ecartée	Peuplée	Ecartée	
Embarcations				
01-30	01-20	01-10	01-05	Bateau de pêche
31-35	21-25	11-15	06-10	Gitans
36-50	26-35	16-20	11-15	Transport de passagers
51	36-40	21-35	16-35	Pirates
52-55	41-50	36-45	36-50	Patrouille fluviale
56-57	51-52	46-50	51	Bateau-théâtre
58-59	53-55	51-60	52-65	Contrebandiers
60 94	56-94	61-94	66-94	Bateau marchand
95	95	95	95	Bateau abandonné
Dangers				
96-98	96-98	96-98	96-98	Débris flottant
99-100	99-100	99-100	99-100	Récifs, hauts-fonds*

* Si ce type d'obstacle apparaît, le MJ devrait le noter sur sa carte pour pouvoir s'y référer le cas échéant, lors de prochains voyages. De nuit, des Pirates (voir page 96) pourraient profiter de la présence de récifs ou de hauts-fonds afin d'entraîner des bateaux à leur perte et récupérer ensuite leurs cargaisons.

Pour des raisons de place, elles sont présentées sous une forme extrêmement condensée et nécessitent un certain travail de votre part avant de pouvoir être jouées. A titre d'exemple de ce qu'il est possible de faire, voici le développement d'une simple idée, traitée jusqu'à devenir un petit événement "prêt-à-jouer" : *La Maria Borger.*

La Maria Borger

Si cet incident avait été proposé dans les idées de rencontres, il se serait présenté à peu près sous la forme suivante :

Vampire : Les aventuriers rencontrent un bateau marchand manœuvré par un équipage réduit et qui avance très lentement. Deux des quatre membres d'équipage sont confinés dans leurs cabines, souffrant apparemment d'une grande fatigue. Sur l'un d'entre eux, il est possible que l'on puisse remarquer deux traces sur le cou, ressemblant à de petites piqûres mais à part cela, rien ne permet de diagnostiquer la cause de leur état. A sa dernière escale, le bateau a accepté d'embarquer une cargaison très urgente. Elle se compose d'une grande caisse qui, à l'insu de tous, contient deux cercueils dont l'un est occupé par un Vampire. La créature s'est nourrie pendant le voyage aux dépens de l'équipage (principalement en sortant sous forme éthérée).

Le Vampire avait pris des arrangements pour se faire secrètement transporter vers d'autres terrains de chasse. Le capitaine du bateau a reçu une somme d'argent supplémentaire pour faire entreposer la caisse à l'arrivée.

Dès qu'il sera arrivé dans l'entrepôt de destination, le Vampire se trouvera un refuge approprié dans la nouvelle ville. Les aventuriers feront cette rencontre de jour. S'ils découvrent la vérité rapidement, ils pourront disposer de la créature en l'immergeant dans l'eau courante de la rivière. Ils peuvent aussi chercher une branche d'aubépine sur les berges ou faire appel à d'autres méthodes d'extermination des Vampires.

Avec un peu de travail d'adaptation, cette idée de rencontre schématique peut se transformer en un événement prêt-à-jouer qui pourrait ressembler à ce qui suit :

La Maria Borger

Cette rencontre peut se produire à n'importe quel moment d'un voyage que les aventuriers pourraient entreprendre sur un cours d'eau de L'Empire. Si elle doit résulter d'un tirage dans la table de rencontres, ce sera en lieu et place d'un résultat "bateau marchand".

Le Bateau : *La Maria Borger* est un petit bateau marchand du même type que *le Bérébéli* (celui qui intervient dans **La Campagne Impériale**). Il appartient à Bernhardt Dampfer, un petit capitaine indépendant, et il assure la liaison entre deux villes (au MJ de définir ces deux villes pour qu'elles correspondent à l'endroit où se trouvent actuellement les aventuriers). L'équipage se compose de Bernhardt lui-même, aidé de ses deux fils, Reiner et Karl et de Hans Vollrat, un employé et ami de la famille. Les plans du *Bérébéli* qui figurent dans **La Campagne Impériale** sont parfaitement adaptés à ce bateau.

D'Etranges Evénements

Au moment où le bateau des aventuriers s'aproche de la *Maria Borger*, Bernhardt les interpelle :

«Ohé du bateau ! J'ai deux malades à bord. Y a-t-il quelqu'un parmi vous qui puisse m'aider ? »

Si les aventuriers décident de faire halte pour discuter, ou d'aborder la *Maria Borger*, Bernhardt se présentera, ainsi que son équipage, puis les invitera à descendre auprès des malades.

Hans et Karl sont allongés sur leurs couchettes, pratiquement incapables du moindre mouvement. Ils sont terriblement pâles et semblent complètement épuisés. Leurs visages sont baignés de transpiration glacée.

«Hans et Karl sont tombés malades dans l'avant-dernière nuit » précise Bernhardt, «Nous les avons trouvés ainsi hier matin. Jusqu'à présent Reiner et moi allons bien, mais je ne sais vraiment pas ce qui leur arrive ni ce qu'ils ont bien pu attraper.»

Si un personnage compétent en *Pathologie* examine les deux malades, il ne sera pas en mesure de conseiller un traitement. La compétence *Traumatologie* appliquée pourra permettre à Hans de recouvrer ses forces normalement (Voir **WJRF** page 130). En effet, l'examen de Hans révèle la présence, sur son cou, de deux piqûres. Interrogé à leur sujet, Bernhardt répondra :

«C'est étrange, elles n'y étaient pas hier, mais il n'en allait pas mieux pour autant. Ce doit être les rats, ou quelque chose comme ça. C'est un vrai problème quand on transporte du grain. Ils vont partout et pas craintifs avec ça, ils vous sautent dessus dès qu'ils peuvent.»

Hans commence à gémir faiblement et Bernhardt s'avance pour le réconforter.

«Ça va aller, » dit-il «ne bouge pas, reste calme.»Bernhardt se retourne vers les visiteurs. «Ça recommence, il continue à voir des choses. Je n'y comprends rien du tout, pourtant il n'a pas de fièvre, il est froid comme la glace.»

Si quelqu'un tente d'entendre ce que marmonne Hans, il pourra distinguer quelques mots cohérents :

«Eloignez-le... ne le laissez pas approcher... ces yeux !... j'ai froid, j'ai si froid... ne le laissez pas me toucher... non...non...»

La réussite d'un Test d'*Observation* révèle un petit pendentif qui gît sur le sol près de la couchette de Karl. Il est en argent et représente une tête de cerf, le symbole de Taal.

«C'est à Hans», précise Bernhardt dès qu'il l'aperçoit.

Hans, d'ailleurs, se dresse à demi sur sa couchette et tend une main implorante avant de retomber lourdement sur l'oreiller.

«A moi...» marmonne-t-il «donnez-le moi...donnez...empêchez-le...il m'a eu...il me tient...enlevez-le...» et son marmonnement retombe dans l'incohérence.

En s'entendant dire que les aventuriers ne peuvent rien pour lui, Bernhardt montre des signes de désespoir.

«Je n'avais vraiment pas besoin de cela », dit-il, «J'ai accepté une cargaison exceptionnelle, voyez-vous. Et il faut que je l'amène à destination après-demain. Reiner et moi faisons tout ce que nous pouvons pour faire avancer le bateau malgré tout.»

Si l'on interroge le capitaine au sujet de cette cargaison, il expliquera qu'il a été contacté par une grande compagnie il y a deux jours, pendant que l'on chargeait son bateau. Elle avait une grande caisse à transporter et aucun de ses bateaux n'allait dans la bonne direction.

Après avoir fait monter les prix jusqu'au double du tarif normal, Bernhardt a accepté la cargaison, avec l'espoir qu'il pourrait décrocher d'autres contrats avec ces marchands par la suite.

Personnages Non-Joueurs

BERNHARDT DAMPFER — PATRON DE LA MARIA BORGER

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	25	3	3	9	40	2	29	29	29	39	29	29



Age : 43

Compétences
Bagarre, Canotage,
Construction navale,
Narration, Natation
Orientation
Pêche
Potamologie
Résistance à l'alcool

Possessions
Bateau - La Maria Borger
Bourse contenant 5 CO, 17-6
Veste de cuir (PA 0/1, tronc, bras)
Epée
Arbalète et 20 carreaux (P 32/64/300, FE 4, Rch 1)

HANS WOLLRAT, REINER ET KARL DAMPFER — HOMMES D'ÉQUIPAGE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	25	3*	3	9	40	2	29	29	29	39	29	29



Ages : 30, 21 et 23

Compétences :
Canotage
Construction navale
Natation
Orientation
Pêche
Potamologie

Possessions :
Bourse contenant 1D3 CO et 2D10 s
Veste de cuir (PA 0/1, tronc, bras)
Epée
Arbalète et 20 carreaux (P 32/64/300, FE 4, Rch 1)

* Karl et Hans ont été tous deux réduits à 1 point de F et Hans à 0 point de B.

GRAF ORLOK — LE VAMPIRE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	55	6	6	22	60	4	49	49	49	49	49	49



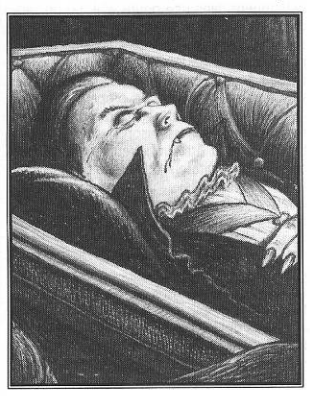
Points de magie : 30 (maximum 42)

Règles spéciales : Voir WJRF page 251/252. Les sorts disponibles peuvent être déterminés par le MJ mais ils ne devraient pas intervenir dans cette rencontre.

La Cargaison

La cargaison spéciale se résume à une simple caisse d'environ deux mètres quarante de long sur un mètre vingt de largeur et de profondeur. Le couvercle en est cloué et un grand sceau en plomb a été apposé sur l'une des extrémités. Le sceau porte des armoiries. Au prix de la réussite d'un Test d'*Intelligence* un personnage compétent en *Héraldique* reconnaîtra les armes de la famille Orlok qui s'est éteinte à l'Age des Trois Empereurs. La caisse doit être amenée dans une ville située sur le trajet (à définir selon la région) et déposée dans un entrepôt pour le compte d'un certain Graf Orlok. C'est le transporteur lui-même qui doit prendre les dispositions nécessaires pour l'entreposage et Bernhardt a reçu, à cet effet, une somme de 25 CO en plus des 50 qui représentent le prix convenu pour le transport.

Bernhardt se montre réticent à l'idée de laisser les aventuriers ouvrir la caisse, mais un Test de *Sociabilité* réussi pourra le persuader de laisser faire. La caisse recèle deux cercueils. L'un ne contient qu'une couche de terre mais l'autre accueille un corps. Les vêtements qu'il porte étaient à la mode il y a environ trois siècles, mais, pas plus que le corps, ils ne présentent la moindre trace de pourrissement. Un petit filet de sang frais sort de la bouche de l'individu couché dans le cercueil. La *Maria Borger* transporte un Vampire. Il est le dernier de la lignée éteinte des Orlok et il a décidé de se faire transporter vers d'autres "pâturages". Il a scellé deux cercueils dans la caisse et en a organisé le transport. Ensuite, il a eu recours à son *éthéralité* pour s'y coucher. Il attend maintenant que la caisse arrive dans la nouvelle ville. Là, il profitera de la nuit suivant l'arrivée pour trouver une demeure adaptée à sa condition, et il n'aura plus qu'a arranger le transport final de la caisse dans son nouveau repaire. Au cours de la première nuit de voyage, il s'est abreuvé aux dépens de Karl et de Hans, en les attaquant sous forme *éthérée*, mais, pendant la seconde nuit, son stock de Points de Magie était trop bas, et il a été forcé de se matérialiser et d'attaquer Hans physiquement. Il a épargné Bernhardt et Reiner de façon qu'ils puissent manœuvrer le bateau.



L'Extermination

Les aventuriers peuvent disposer du Vampire de plusieurs manières. Ils peuvent amener la caisse sur la berge et la faire brûler, détruisant du même coup le Vampire par crémation. S'ils remontent la caisse sur le pont et s'ils l'ouvrent, les rayons du soleil auront raison de la créature. Tout comme les eaux courantes de la rivière s'ils décident de l'immerger. Sur la berge, ils pourraient trouver une branche d'aubépine (Test d'*Intelligence* requis avec +10% pour un Forestier et +10% pour un personnage compétent en *Connaissance des Plantes*) qui, si elle lui est fichée dans le cœur, lui sera fatale ; les aventuriers pouvant ensuite brûler le corps pour plus de sûreté. Ils ont également la possibilité de sceller le cercueil avec des fleurs d'ail, ainsi le buveur de sang y restera enfermé jusqu'à la fin du voyage.

Bernhardt serait très favorable à l'idée de conserver le corps du vampire jusqu'à l'arrivée. Il est responsable de la cargaison et il s'éviterait beaucoup d'ennuis en prouvant que la caisse contenait une telle créature.

Epilogue

Une fois le Vampire détruit, ou mis dans l'incapacité d'agir, Hans et Karl commenceront à récupérer leur **F**orce perdue au rythme normal (voir **WJRF** pages 130 et 251). Selon votre gré, les autorités de la ville pourront accorder une récompense à Bernhardt et aux aventuriers. Le temple de Mòrr offre une prime de 25 CO pour toute information menant à la destruction d'un Mort-vivant ou d'un Nécromancien ; c'est la Guilde locale des Pleureurs qui est chargée de l'administrer.

Si les aventuriers n'ouvrent pas la caisse, la *Maria Borger* continuera son voyage jusqu'à destination. Hans et Karl s'affaibliront progressivement tant que le Vampire s'alimentera à leur détriment. Il est possible, si la destination n'est pas assez proche, que la créature soit forcée de s'attaquer aussi à Bernhardt et Reiner. Il lui faut absorber 16 points de **F** et de **B** par nuit pour entretenir au maximum son capital de Points de Magie et l'équipage n'est pas en mesure de récupérer assez vite entre deux ponctions pour permettre un long voyage dans de telles conditions. Si la *Maria Borger* accoste pour que l'équipage passe une nuit dans une auberge, le Vampire s'attaquera à la population de l'auberge de préférence à l'équipage. Il se peut que les aventuriers entendent des rumeurs au sujet de ces maladies étranges qui frappent tout au long de la rivière et même qu'ils aient vent de soupçons concernant des attaques de Vampires. Le point culminant de cette affaire étant la découverte de la *Maria Borger* amarrée au quai de sa ville de destination, avec tout son équipage drainé de son sang par l'œuvre d'un Vampire. Si les aventuriers se lancent alors à la recherche du Vampire, ils pourront rencontrer plusieurs personnes affirmant avoir vu la caisse débarquée et déposée dans un entrepôt. Mais elle n'y sera déjà plus. Pendant les quelques prochains mois, les aventuriers pourront entendre des nouvelles et des rumeurs au sujet d'une épidémie frappant la ville.

Si les aventuriers sont parvenus à une heureuse conclusion de cette affaire, l'aventure leur vaudra entre 20 et 50 Points d'expérience auxquels s'ajouteront les éventuels bonus normaux pour des idées brillantes et une interprétation de qualité.

Rencontres de Bateaux

Descriptions des Rencontres

Voici quelques indications concernant chaque type de rencontres de bateau que comporte la table de rencontres (page 93). Il est, bien entendu, possible de développer chacune de ces idées comme l'a été l'événement de la *Maria Borger*, et même de le faire de plusieurs manières différentes.

Les descriptions matérielles et chiffrées des embarcations présentées figurent dans les pages 106 à 107.

Bateau de Pêche

Monstre : Au moment où le bateau des aventuriers passe, un pêcheur "remonte" un monstre aquatique qu'il vous appartient de définir. Il peut s'agir d'un poisson géant, ou d'un Ver des marais (**WJRF** page 247) ou encore d'une Pieuvre des marais (**WJRF** page 244) qui a émigré vers la rivière pour une raison inconnue. Les aventuriers peuvent décider d'intervenir avant que le bateau de pêcheur ne soit détruit.

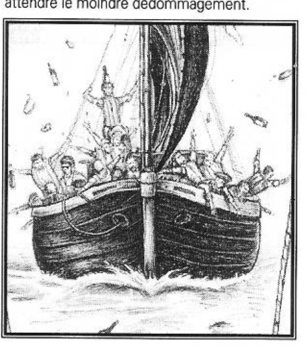


Gitans

Les gitans alertent les aventuriers au sujet d'un danger qui les menace un peu plus loin sur leur route. Il peut s'agir d'un tourbillon, ou d'un monstre terrible. Ils proposent aux aventuriers une amulette capable d'écarter le danger. Les gitans commenceront à proposer l'amulette pour un prix de 5 CO, mais ils finiront par accepter n'importe quelle somme. L'objet se compose de quelques brins d'herbes tressés de crin de cheval. Il vous appartient de décider si le danger annoncé est réel ou non, en tous cas les pouvoirs de l'amulette ne le sont certainement pas.

Transport de passagers

La Fête sur l'eau : Le bateau rencontré est occupé par une bande de jeunes nobles embarquée pour une semaine de fête sur l'eau. La plupart d'entre eux sont ivres et ils pourraient prendre plaisir à quelques plaisanteries hautement spirituelles : jeter des paysans à l'eau pour voir pendant combien de temps ils flottent, ou foncer sur d'autres bateaux pour savoir lequel des deux cédera le passage (dans ce cas, le personnage à la barre devra réussir un Test de *Navigation* pour éviter la collision). Il est possible que quelques-uns des fêtards sautent dans le bateau des aventuriers et le fouille sans vergogne à la recherche d'alcool ; si les aventuriers résistent, une bagarre pourrait s'ensuivre. Après quelques minutes, un bateau de patrouille (voir page 102) apparaîtra, alerté par les plaintes d'autres usagers de la rivière. Les patrouilleurs tenteront de désamorcer la situation en offrant une escorte aux jeunes nobles jusqu'à la prochaine ville, ce qui évitera d'autres ennuis. N'oubliez pas que les nobles sont plus riches et plus influents que les aventuriers à tel point qu'en cas de dispute, la patrouille se rangera du côté des fêtards. Les patrouilleurs prétendront même arrêter les aventuriers (ce qui peut leur faire ressentir quelques inquiétudes), et les relâcheront avec une amende symbolique ou même sans aucune formalité dès que les nobles auront passé leur chemin. Toutefois, rien de ce que les nobles auraient pu s'approprier ou détruire ne pourra être récupéré par les victimes ; celles-ci ne devront même pas attendre le moindre dédommagement.



Pirates

Attaque : Les aventuriers rencontrent un bateau apparemment désert (voir *Bateau Abandonné*) qui dérive au fil du courant. Au moment où le bateau des aventuriers arrive au niveau de l'autre, tout son équipage de pirates se découvre. Certains d'entre eux (1D4 si vous souhaitez déterminer cela aléatoirement) sont équipés de grappins qu'ils lancent en direction du bateau des aventuriers. Pendant ce temps, les autres assurent un feu soutenu de flèches et de carreaux d'arbalète pendant tout le temps qu'il faut aux premiers pour tirer sur les cordes et placer les embarcations bord à bord.

Tous les personnages se trouvant sur le pont du bateau victime doivent réussir un Test d'*Initiative* pour échapper à la première volée de flèches. Si le Test réussit, on considère que le personnage a pu se mettre à couvert et il ne risque plus d'être atteint par ces tirs tant qu'il ne sort pas de son abri. L'opération d'accostage prendra au minimum un tour complet (soit 6 rounds). Les aventuriers pourront s'échapper s'ils parviennent à se débarrasser des grappins dans ce laps de temps. Chaque corde a, comme caractéristiques, **R** 3 et **B** 5. Un personnage qui tenterait de les trancher devra s'exposer au feu des pirates pendant tout le temps nécessaire pour couper les cordages.

Chaque fois que l'un des pirates est tué, ou gravement blessé (réduit à 0 **B**) ses compagnons doivent effectuer un Test de *Commandement* et ils rompent le combat si ce test échoue. Il en va de même si la magie est utilisée contre eux. Si un quart des effectifs pirates est tué ou gravement blessé, les survivants s'enfuiront sans même qu'il soit besoin de tester leur **Cd**.

Si les aventuriers évitent l'affrontement, s'ils parviennent à trancher les cordages avant que leur bateau ne soit attiré contre l'autre, la moitié des pirates tentera l'abordage et attaquera les aventuriers.

Là encore, il leur faudra réussir un Test de **Cd** chaque fois que l'un d'entre eux sera tué ou gravement blessé, ou si la magie est utilisée contre eux. Et, comme précédemment, ils s'enfuiront si le quart de leur effectif original est tué ou gravement blessé.

Patrouille fluviale

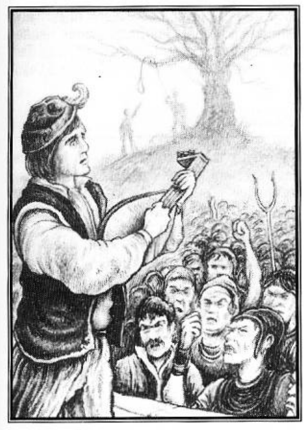
Une Enquête de Routine : Le bateau des aventuriers est stoppé et fouillé par une Patrouille fluviale qui est à la recherche d'un prisonnier évadé ou de marchandises de contrebande. Pendant que ces patrouilleurs poursuivront leurs vaines recherches sur le bateau des aventuriers, ceux-ci pourraient bien connaître quelques moments d'angoisse, surtout s'ils transportent quelque chose qu'ils ne devraient pas détenir. Toute marchandise de contrebande sera confisquée, et les contrebandiers se verront infliger une amende égale à la moitié de la valeur de la marchandise saisie. Bien entendu, la Patrouille fluviale se montrera naturellement soupçonneuse face à un groupe d'individus parcourant L'Empire armés jusqu'aux dents et elle ne manquera pas de les questionner longuement pour savoir où ils vont et ce qu'ils vont faire. Les patrouilleurs se montreront sceptiques si on leur parle de cultes du Chaos et d'autres choses du même genre. Sachant cela, les aventuriers pourraient bien inventer une histoire plus convaincante. Vous devriez vous assurer que cette rencontre ne se soldera pas par un combat. Précisez bien que les patrouilleurs ont un net avantage en nombre et en puissance de feu. Toute action agressive de la part des aventuriers pourrait bien se solder par un désastre. Après quelque temps (une ou deux heures) les patrouilleurs laisseront le bateau repartir.

Bateau-Théâtre

La Fugue : Les aventuriers rencontrent un Bateau-théâtre, une embarcation de bateleurs itinérants qui donnent leur représentation sur leur bateau même. Il se trouve à une ou deux heures de la dernière ville que celui-ci a visité. Il est arrêté et fouillé par une Patrouille fluviale à la recherche d'une enfant qui a disparu de la ville : Hanna Hochburger, la fille du maire. Hanna a décidé que la vie de bateleur serait sans doute beaucoup plus amusante que celle qu'elle connaît dans sa petite ville, aussi s'est-elle cachée à bord juste avant le départ. Jusqu'à présent, les bateleurs ne l'ont pas encore découverte. Pour échapper à la patrouille, elle s'est glissée hors du bateau et a nagé furtivement vers celui des aventuriers où elle compte se cacher jusqu'à ce que la patrouille s'en aille. Au prix de la réussite d'un Test d'*Observation*, les aventuriers pourront la repérer au moment où elle se glisse à bord de leur bateau. Malheureusement pour la petite Hanna — et pour les aventuriers — la patrouille décide de fouiller aussi le bateau des aventuriers. Si elle est découverte, Hanna va inventer une histoire qu'elle croit susceptible de lui éviter beaucoup d'ennuis lorsqu'elle sera ramenée à la maison. Elle affirme que les bateleurs l'ont enlevée. Voilà qui risque de causer de gros ennuis aux bateleurs, à moins que les aventuriers ne parviennent à lui faire dire la vérité.

Un vieux compte : Les aventuriers débarquent dans une petite ville, ou un village, dans lequel un Bateau-théâtre vient de s'arrêter. Les bateleurs sont en train de préparer la scène de leur spectacle lorsque leur bateau se trouve entouré par une foule de villageois en colère qui se prépare à lyncher l'un des membres de la troupe en visite. Il peut y avoir plusieurs raisons à cela. L'un des bateleurs peut être un joueur professionnel, ou un Prestidigitateur qui a réduit à la misère l'un des villageois. On peut imaginer aussi que l'un des visiteurs se retrouve en face d'une femme hurlant qu'il est le père de l'enfant qu'elle porte dans ses bras.

Les aventuriers pourraient reconnaître dans l'accusé l'une de leurs connaissances : un bateleur rencontré au Schaffenfest de **Bögenhafen**, ou encore Philippe D'Estrée auquel ils ont pu avoir à faire dans **Erreur sur la Personne**. Les autorités de la ville — s'il s'en trouve — ne feront rien pour empêcher le lynchage mais les aventuriers pourraient



être en mesure d'intervenir et de résoudre le problème sans effusion de sang en faisant appel à leur *Eloquence* ou à une autre compétence applicable dans ce genre de cas. Malgré tout, s'ils ont aussi quelques récriminations contre l'individu, rien ne les empêche de préférer se mêler à la foule et d'applaudir à l'unisson. S'ils parviennent à sauver le bateleur, ils trouveront en lui un ami loyal qui pourra les aider dans une aventure ultérieure.

Contrebandiers

Coupables par complicité : Les aventuriers rencontrent un bateau marchand qui semble anodin et dont l'équipage se montre ravi de pouvoir discuter des conditions de navigation et d'échanger quelques rumeurs et autres bavardages. C'est alors qu'apparaît un bateau de la Patrouille fluviale et le "marchand" s'enfuie à toute vitesse. Si vite qu'il parvient aisément à distancer les patrouilleurs. Ceux-ci se rabattent sur le bateau des aventuriers qu'ils forcent à accoster sur la berge. Les officiels veulent savoir quels sont les rapports qu'ils entretiennent avec ce groupe de trafiquants notoires. Le bateau des aventuriers est fouillé de fond en comble et les patrouilleurs ne trouvent rien de compromettant (à moins que les aventuriers n'aient effectivement quelque chose à cacher — voir la rencontre *Patrouille fluviale : Enquête de routine*). Après un peu plus d'une heure de fouille et d'interrogatoire, les aventuriers sont autorisés à reprendre leur voyage.

Rendez-nous un service : Comme ci-dessus, les aventuriers rencontrent un bateau marchand des plus anodins. Le Capitaine du bateau marchand demande aux aventuriers de déposer une petite cargaison à la ville la plus proche se trouvant sur leur route. Il leur offre 25 CO immédiatement, et leur en promet 25 autres au déchargement de la cargaison. Celle-ci consiste en une petite caisse de 60 cm de côté. Si les aventuriers l'ouvrent — ce que les "marchands" les auront fortement dissuadés de faire — ils y découvriront deux douzaines de bouteilles de cognac Bretonnien dont la vente est illégale dans L'Empire. Que les aventuriers décident ou non de mener la cargaison à destination, ils rencontreront à nouveau les contrebandiers à l'écluse suivante. Le bateau de ces derniers sera en cours de fouille par les autorités. Les patrouilleurs n'auront aucun soupçon envers les aventuriers qui seront autorisés à passer l'écluse sans encombre. S'ils décident de déposer la caisse à l'endroit convenu, ils recevront la rémunération promise. Dans le cas contraire, ils pourraient bien être poursuivis par les associés des contrebandiers et seul un dédommagement de 50 CO pourra convaincre ces derniers de ne pas recourir à la violence.

Bateau marchand

Les bateaux marchands constituent les rencontres les plus courantes que l'on puisse faire sur les cours d'eau de L'Empire. Si vous souhaitez développer une rencontre avec un bateau marchand, vous pouvez vous reporter, à titre d'exemple, à l'incident de *La Maria Borger* (en page 94) mais la plupart de ces rencontres se passeront sans que le moindre événement se produise, quoiqu'elles puissent toujours fournir aux aventuriers l'occasion de récolter quelques rumeurs (voir page 11, le paragraphe *Rumeurs*), ou autres informations sur les conditions de navigation.

Bateau abandonné

Déserté : Le bateau rencontré est une embarcation de marchand totalement déserte. Elle dérive au fil du courant. Au cours de la nuit précédente, elle a rompu ses amarres pendant que l'équipage, à terre, était endormi. Les aventuriers peuvent prendre le bateau en remorque, ce qui va réduire leur potentiel de mouvement de moitié et imposer un modificateur de -10% à tous les Tests de *Navigation*. S'ils récupérent le bateau abandonné en aval de l'endroit où il a rompu ses amarres, les aventuriers pourront le ramener à son capitaine et exiger de lui une prime égale à 1% de la valeur de la cargaison (vous pourrez définir cette valeur en vous reportant aux notes de la page 103). Les aventuriers auront aussi la possibilité de remettre le bateau abandonné entre les mains de la Patrouille fluviale. Dans ce cas, ils pourront prétendre à une prime de sauvetage qui est fixée de façon forfaitaire à 100 CO. Cette prime sera prélevée sur une amende qui sera infligée au capitaine du bateau pour sa négligence qui a permis à l'embarcation de rompre ses amarres et de constituer un danger pour la navigation.

Dangers

Débris Flottants

De fortes pluies, dans les montagnes, ont entraîné des débris dans le cours d'eau. Des arbres déracinés et des branches arrachées flottent dans le courant. Le bateau des aventuriers doit entreprendre des manœuvres pour éviter de les percuter (des Tests de *Navigation* sont nécessaires, en cas d'échec, 1D3 coups de **F**1 à la coque). Dans des passages étroits ou en eau peu profonde, il est possible que les débris se soient enchevêtrés jusqu'à former un barrage qu'il faudra éliminer avant de pouvoir continuer à naviguer. Ces obstacles auront 1D10 points de **R** et 1D10 points de **B**. Si un bateau les percute, l'un et l'autre encaisseront un coup de **F** 2. Pour dégager le passage manuellement (dans les cas où cela est possible), il faudra déplacer quelques 3D10 objets divers ayant chacun un encombrement de 1D10 x 100 points.

Récifs, Hauts-fonds

Certaines parties du fleuve, spécialement dans les environs de Altdorf, comportent des bancs de sables assez traîtres. En d'autres endroits, le danger est représenté par des récifs ou des courants. Dans ces zones dangereuses, on peut rencontrer des Pilotes, qui sont également membres de la Patrouille fluviale. Ces spécialistes sont souvent porteurs de nouvelles et de rumeurs concernant les bateaux de passage mais leur fonction consiste à faire passer des bateaux en toute sécurité. Pour une somme fixée à 1 CO pour un petit bateau et 5 CO pour un gros (considérez que le bateau des aventuriers fait partie des grosses embarcations), ils sont toujours capables de diriger une embarcation à travers la zone dangereuse qu'ils connaissent très bien. Si c'est un autre personnage qui dirige le bateau, il est préférable qu'il soit familiarisé avec l'endroit, ou qu'il soit capable de repérer les obstacles à temps (Tests d'*Observation*). Dans ces conditions il pourra passer sans trop d'ennuis (automatiquement s'il possède la compétence *Canotage* ou *Manœuvres nautiques* appropriée). Tous ceux qui ne remplissent pas ces conditions devront réussir un Test de *Navigation*. Les conséquences d'un échec sont les suivantes :

Récifs : Le bateau percute les rochers affleurants et subit un coup de **F** 5 à la coque. Il y a 20 % de risque qu'il s'échoue et 50% pour qu'un trou se forme dans la coque (voir page 92).

Hauts-fonds : Le bateau subit un coup de **F** 2 et il y a 40 % de risque qu'il s'échoue (voir page 92).

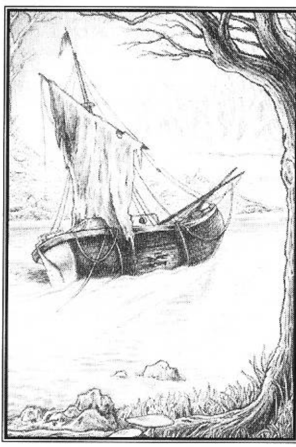
Naufrageurs

Les naufrageurs sont des pirates qui, le plus souvent, profitent de la présence d'une zone dangereuse, et de préférence écartée, pour provoquer la perte des bateaux qui passent par là. Ils pratiquent différentes méthodes mais toutes sont destinées à faire s'échouer le bateau de façon à pouvoir monter à bord tranquillement et s'emparer de la cargaison.

Vous pouvez donc prévoir d'ajouter au péril d'une zone en y installant une bande de naufrageurs profitant des obstacles pour attaquer les bateaux de passage.

Voici quelques-unes des tactiques qu'ils employent :

1. Faux Signaux : Cette méthode est généralement mise en œuvre de nuit. Les naufrageurs installent une série de signaux



conçus comme de petits phares. En principe, cette signalisation permet, lorsqu'elle est exacte et que l'on suit ses indications, de passer une zone de récifs ou de hauts-fonds sans dommages. L'installation des naufrageurs, au contraire, mène droit sur les obstacles. Dès que le bateau victime s'est échoué (et a encaissé les dommages prévus — voir page 92) les pirates jaillissent de l'ombre de tous côtés et investissent le bateau. Dans la plupart des cas, ils offriront aux passagers et à l'équipage la possibilité de partir, pourvu qu'ils n'opposent pas de résistance. Avant même que les dépossédés puissent revenir sur les lieux en compagnie de la Patrouille, les pirates et la cargaison auront déjà disparu.

2. Faux Pilote : Au moment où le bateau des aventuriers s'approche de la zone dangereuse, un pilote, à bord d'une petite embarcation à rames, se présente à eux. Il leur offre de guider leur bateau pour la somme fixée officiellement (voir *Récifs et Hauts-fonds*). La réussite d'un Test d'*Observation* révélera tout de même que quelque chose "cloche" ; une certaine tournure de phrase, ou un détail d'uniforme... Les aventuriers qui ont servi comme Bateliers, Pêcheurs, Eclusiers, Pilotes ou Contrebandiers bénéficient d'un bonus de 20% pour ce Test d'Observation et les autres personnages qui disposent de compétence en *Potamologie* ont un bonus de 10%.

Si le faux pilote est démasqué, il tentera tout de suite de s'enfuir, laissant les aventuriers conduire eux-mêmes leur bateau à travers la zone périlleuse.

Dans le cas contraire, il dirigera le bateau droit vers un obstacle, récif ou banc de sable (le bateau y subira les dégâts indiqués précédemment), sautera à la dernière minute et, tout de suite après le choc, les pirates naufrageurs encercleront le bateau comme indiqué dans la méthode précédente.

Il vous faudra définir soigneusement l'effectif des naufrageurs ; soit les aventuriers ont une chance raisonnable de les battre, soit ils sont si nombreux que toute résistance est vraiment inutile et il importe que vos joueurs en soient parfaitement conscients. Dans les deux cas, vous devrez faire en sorte que les aventuriers puissent reprendre par la suite possession de leur bateau. Cela même s'ils doivent procéder à quelques réparations de fortune ou naviguer tant bien que mal jusqu'à la prochaine ville pour le faire réparer plus soigneusement. Un exemple de Profil de naufrageur vous est fourni dans la *feuille de PNJ Standard.*

Accidents

Au fil de l'eau, les aventuriers peuvent rencontrer différentes personnes et différents dangers mais il se peut aussi qu'ils soient confrontés à divers accidents. Voici quelques exemples de ces accidents que vous pourrez faire intervenir quand vous le voudrez.

Rupture de Gouvernail

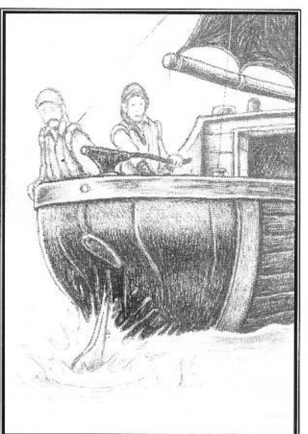
La barre de direction se brise, ou un rivet rouillé vient à céder et le gouvernail se désolidarise du bateau. Celui-ci ne peut plus être dirigé. Traitez les conséquences de cet accident comme ceux d'un coup critique au gouvernail du bateau (page 92).

Rupture de Gréement

L'un des cordages des voiles se rompt, sous l'effet d'un coup de vent violent, ou par suite d'une négligence d'entretien. Le bateau perd de la vitesse et la voile peut tomber. Cela peut même avoir pour effet de briser le sommet du mât et d'arracher les palans. Traitez les conséquences de cet accident comme celles d'un coup critique au gréement du bateau (page 92).

Tangon

Une rafale soudaine provoque un claquement de la voile, ce qui fait pivoter le tangon à travers le pont. Tous les personnages se trouvant sur sa trajectoire doivent réussir un test d'*Initiative* pour éviter d'être heurtés par la poutre. L'échec de ce Test entraîne un coup de **F** 0 (modifié normalement par l'**E** et l'armure). De plus, les personnages heurtés par le tangon doivent réussir un autre Test d'*Initiative* pour éviter d'être poussés à l'eau.



Ecluses

Il existe, sur les cours d'eau de L'Empire, de très nombreuses écluses. La plupart d'entre elles ne sont que des endroits très anodins, où les aventuriers devront simplement acquitter un droit de passage avant d'accéder au tronçon suivant de la rivière (voir **WJRF** page 330). Chaque écluse est servie par un éclusier qui y réside parfois avec sa famille.

Passage des Ecluses

Les personnages possédant la compétence de navigation appropriée à leur bateau (*Canotage* ou *Manœuvres nautiques*) n'auront aucun problème pour passer une écluse. A l'inverse, les navigateurs improvisés devront effectuer un Test de *Navigation* chaque fois qu'ils approcheront d'un tel passage. En cas d'échec de ce Test, le bateau ne parvient pas à entrer dans le bassin correctement et les conséquences en sont les suivantes :

Echec de :

10% ou moins : La coque du bateau racle les installations de l'écluse. Elle encaisse un coup de **F** 1 et les installations subissent également un coup de **F** 1. En tirant et en poussant un peu, le bateau parvient à passer.

11 - 30% : Le bateau fonce sur l'un des côtés de l'écluse. Sa coque subit un coup de **F** 3 et la porte de l'écluse, également. Il faudra faire reculer le bateau et tenter une nouvelle approche.

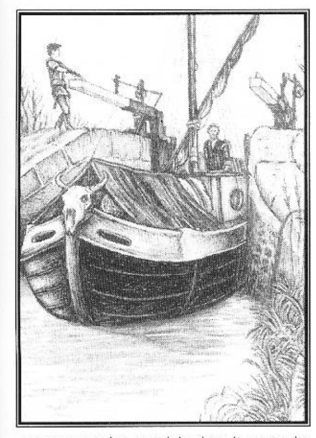
31- 50% : Le bateau se dirige vers la berge, sur le côté de l'écluse. Sa coque encaisse un coup de **F** 3 et il y a 20 % de risque qu'il s'échoue.

51% et plus : Le bateau rate la porte de l'écluse et heurte le mur de barrage. Sa coque encaisse un coup de **F** 5 et il y a 30 % de risque qu'il s'échoue.

Traitez les dégâts causés de la même façon que s'il s'agissait des résultats d'un combat. Lancez 1D, ajoutez la **F** indiquée et retranchez la **R** de l'objet. En l'occurrence, les portes d'écluse ont une **R**ésistance de 8 et 6D6 points en **B** (pour une moyenne de 21). Si le dé de dommages indique un résultat de 6, relancez-le et ajoutez cet autre résultat aux dommages causés. Continuez ainsi jusqu'à ce que le résultat du dé soit inférieur à 6.

De cette façon, vous constatez qu'il est possible qu'une collision au passage d'écluse entraîne de graves dommages tant à l'écluse elle-même qu'au bateau.

Tout comme les Péagers sur les routes, les Eclusiers sont tout à fait capables de prendre soin d'eux-mêmes et ils coopèrent



souvent avec les autorités dans la poursuite de criminels et autres fugitifs. Pourtant, cela ne veut pas dire que tous les éclusiers soient incorruptibles et certains d'entre eux peuvent être tout à fait prêts à recevoir quelques pots-de-vin et ils peuvent même être associés à des bandes de pirates.

Les écluses se trouvent tous les 30 à 50 km sur les voies que les aventuriers doivent emprunter. Les plans qui figurent en page 331 du livre de règles de **WJRF** peuvent être utilisés pour la plupart des écluses. Certaines d'entre elles sont associées à des auberges qui, pour l'essentiel, sont identiques à celle qui est décrite en page 329 du livre.

Il est bien connu que les éclusiers se montrent volontiers méprisants avec ceux qui ne semblent pas capables de manœuvrer leurs bateaux correctement. Généralement, ces maladroits se font abreuver de quolibets jusqu'au moment où ils ont réussi à passer les dernières portes de l'installation. Dans ce type de situation, la phrase favorite des éclusiers est : «Vous savez, il y a des gens qui voudraient bien utiliser l'écluse...cette semaine !».

Il est évident qu'aucun éclusier ne sera content de voir son installation endommagée



par des maladroits. Si les portes subissent plus de 10 points de dégâts, elles ne pourront plus être manœuvrées correctement jusqu'à ce qu'elles soient réparées.

Pour réparer une porte d'écluse, les Tests de *Construction* subissent une pénalité de 20% ; chaque Test implique un travail de 1D4 heures et il restaure 1D4 points de dommages causés. Le coût des réparations se monte à 1 CO pour chaque point de dommage réparé et ce sont les fautifs qui sont chargés de régler cette somme, augmentée de 10 CO pour les ennuis causés à l'éclusier.

Les personnages qui ratent leur entrée dans l'écluse subissent, à partir de ce moment, une pénalité de 20% pour tous leurs Tests de *Sociabilité* en rapport avec l'éclusier.

Rencontres aux Ecluses

Voici quelques idées de brèves rencontres qui peuvent se faire aux abords des écluses. Là encore vous pouvez les mettre en scène à volonté, les placer où vous le souhaitez, dans le cours de cette aventure ou d'une histoire ultérieure, et même les ignorer si vous le voulez. Vous pouvez également les sélectionner arbitrairement ou laisser le hasard de 1D6 les choisir.

1. Substitution : L'éclusier a été tué — ou il est détenu quelque part dans les environs — et l'on a mis à sa place un individu qui agit pour le compte d'une bande de contrebandiers qui se préparent à faire passer une cargaison de grande valeur.

En attendant le bateau des contrebandiers, l'imposteur tente de faire fonctionner l'écluse le plus normalement possible. Mais tout personnage de passage réussissant un Test d'*Intelligence* pourra s'apercevoir que quelque chose ne va pas. Les personnages qui ont servi comme Eclusiers bénéficieront d'un bonus de 20% et ceux qui ont des connaissances en *Potamologie* obtiendront +10 % pour ce test. La réussite du test permet au personnage de remarquer que l'éclusier semble à peine connaître le maniement des mécanismes de l'écluse, à moins que vous ne décidiez que c'est un autre détail qui a attiré son attention.

Si les aventuriers restent à l'écluse assez longtemps (s'ils ont maîtrisé l'imposteur, ou s'ils reviennent pour toute autre raison) ils verront passer le bateau des contrebandiers. Ils pourront alors alerter la Patrouille fluviale ou agir eux-mêmes. Dans ce cas, considérez qu'il y a quatre contrebandiers, y compris l'imposteur, et leurs profils sont calqués sur ceux qui figurent dans la *feuille de PNJ Standard*.

2. Changement de Direction : Comme ci-dessus, l'éclusier a été tué ou capturé et l'écluse a été prise en mains par une bande de hors-la-loi qui apparaissent, l'air menaçant, sur les deux rives. Ils ont décidé de prélever la taxe habituelle pour le passage («Après tout,» disent-ils «nous ne sommes pas cupides, la cupidité est une très mauvaise habitude.») mais, bien entendu, cette somme est détournée à leur propre profit.

Le nombre exact de hors-la-loi reste à votre discrétion. Ils peuvent être si nombreux qu'il semble évident qu'il n'y a pas d'autre issue que de payer. Vous pouvez préférer les mettre en nombre suffisamment faible pour que les aventuriers puissent en venir à bout sans encourir de trop grosses pertes qui pourraient menacer le déroulement de l'aventure en cours.

Le gros de la troupe sera composé de hors-la-loi standard tels qu'ils sont présentés dans la *feuille de PNJ Standard*, mais ils peuvent être dirigés par un Chef Hors-la-loi(voir cette même feuille).

3. Attaque : L'écluse et la maison attenante ne sont plus que des ruines fumantes. L'éclusier pourrait vivre juste assez longtemps pour apprendre aux aventuriers que son installation a été attaquée par des hors-la-loi ou des mutants.

Il est possible, si vous le souhaitez, que les attaquants soient encore sur les lieux au moment où les aventuriers arrivent. Dans ce cas, l'avantage du nombre est en faveur des aventuriers et les attaquants devront réussir un Test de *Commandement*, sinon ils s'enfuiront immédiatement.

S'ils restent et engagent le combat, considérez qu'ils ont, chacun, perdu 1D6 points de **B** lors de leur combat précédent. Mise à part cette faiblesse, ce sont des Hors-la-loi standard (voir *feuille de PNJ Standard*) ou des mutants standard (voir **La Campagne Impériale** page 50)

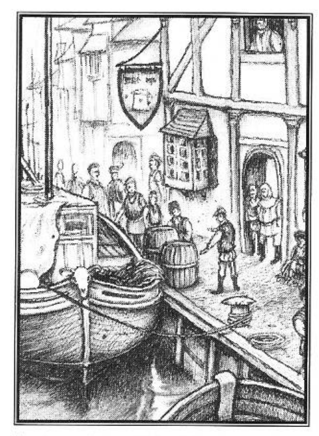
Il est possible que quelques objets de valeur aient échappé aux pillards et qu'ils se trouvent encore dans les ruines de la maison. Mais il y a aussi de fortes probabilités pour que la patrouille (rurale ou fluviale) arrive sur les lieux pendant que les aventuriers sont en train de fouiller les décombres.

Dans ce cas, ils auront tout intérêt à se montrer très convaincants s'ils veulent éviter d'être arrêtés comme bandits. Vous pourriez profiter de cet incident pour causer quelques frayeurs à vos joueurs en leur rappelant que les bandits sont généralement pendus sur place sans autre forme de procès.

Toutefois, assurez-vous que les aventuriers pourront se sortir de ce pas que ce soit par un pot-de-vin, un Test de *Sociabilité* réussi, ou en montrant aux patrouilleurs des cadavres de hors-la-loi ou de mutants.

4. Accident : en approchant de l'écluse, les aventuriers découvrent qu'un bateau les précédant s'est encastré dans le barrage. L'éclusier et l'équipage sont en train de se démener pour le sortir de là avant que les dégâts ne s'aggravent. Des hommes, de chaque côté de la rivière tirent sur des cordages pour tenter de remettre le bateau à flot. Peut-être même qu'un attelage de chevaux a été amené pour aider la manœuvre.

Pour sortir le bateau de sa position, il faudrait 11 points de **F** supplémentaires, ce que les aventuriers sont susceptibles de fournir. Une fois sorti de sa fâcheuse position, le capitaine du bateau offrira à boire à tous ceux qui l'ont aidé et il pourra aussi devenir un ami utile par la suite. L'éclusier aussi aura une certaine reconnaissance pour les aventuriers,



il est possible qu'il les laisse passer sans payer la taxe ; en précisant tout de même : «n'allez pas raconter que je vous ai laissé passer, hein !»

5. Un peu cher ! : L'éclusier surestime la taxe de passage que les aventuriers ont à acquitter. Si les personnages ne remarquent pas que la taxe est trop élevée, accordez-leur un Test d'*Intelligence* modifié de +20% s'ils ont passé une autre écluse dans les deux derniers jours, +20% encore si le personnage a été lui-même Eclusier, et +10% pour les autres personnages qui possèdent la compétence *Potamologie*.

Si les aventuriers font quelques commentaires au sujet de l'importance de la taxe, l'éclusier peut tout aussi bien s'excuser pour cette erreur et corriger la taxe immédiatement, que s'énerver et refuser le passage si le prix qu'il a demandé ne lui est pas versé.

6. Inspection de routine : Un inspecteur, accompagné de patrouilleurs fluviaux, s'est installé à l'écluse et inspecte tous les bateaux qui passent. Il peut être à la recherche de marchandise de contrebande ou, tout simplement, en train d'effectuer une inspection de routine.

Dans les deux cas, cela crée une certaine attente et les aventuriers devront s'installer dans la file de bateaux qui attendent de passer et patienter pendant près de deux heures avant que vienne leur tour d'être inspecté.

Leur bateau sera entièrement fouillé (ce qui peut s'avérer gênant si les aventuriers transportent quelque marchandise illicite) et ils seront interrogés sur l'endroit d'où ils viennent, sur leur destination et le motif de leur voyage. L'inspecteur ne se montrera pas très enclin à accepter l'incroyable vérité et il faudra que les aventuriers inventent une histoire plausible, au prix de la réussite d'un Test de *Bluff*.

Toute marchandise de contrebande sera confisquée et une amende de 10 à 100 CO sera exigée, en rapport avec l'importance de la cargaison illicite. De plus, vous pouvez, si vous le désirez, imposer aux aventuriers une taxe correspondant à1% de la valeur de leur cargaison légale. Ce peut être une bonne façon de traiter des aventuriers qui auraient acquis trop de richesses, mais soyez plus conciliants s'ils sont un peu à court d'argent.

Il est possible que la patience des aventuriers soit mise à rude épreuve, lors de cette rencontre, mais n'hésitez pas à leur faire comprendre que le bateau de la Patrouille fluviale est plein de soldats qui seraient ravis de trouver un moyen de rompre la monotonie de cette mission ennuyeuse.

Si les aventuriers tentent de faire marche arrière pour s'éloigner de l'écluse et attendre que l'inspecteur s'en soit allé, il est évident qu'ils vont attirer l'attention et les soupçons. Leur bateau sera fouillé beaucoup plus méticuleusement que les autres dès qu'ils auront été stoppés par la Patrouille. En ce qui concerne la fouille, faites *deux* Tests de *Recherche* pour l'inspecteur et considérez que la procédure fera perdre aux aventuriers 1D4 heures supplémentaires.

Voici une petite variante que vous pouvez appliquer à cette rencontre :

Le soi-disant inspecteur est en fait un Charlatan qui a réussi à contrefaire des documents de façon assez convaincante pour tromper la Patrouille fluviale. Plus tard, les aventuriers pourront rencontrer à nouveau le pseudo-inspecteur, sur le point d'être pendu à la suite de la découverte d'une de ses contrefaçons. Bien entendu, les aventuriers ne pourront pas récupérer l'argent qu'il aurait pu leur prendre.

Rencontres de PNJ

Le long des cours d'eau de L'Empire, on peut rencontrer un certain nombre de PNJ intéressants, passagers de bateaux, clients d'auberges ou patrons d'établissements que les aventuriers rencontrent ou fréquentent. Toute personne qui voyage dans L'Empire se dirige vers un endroit précis et a une bonne raison d'y aller.

Les rares PNJ intéressants que l'on peut rencontrer — qu'ils aient ou non une influence sur la trame principale de l'aventure — contribuent à donner aux joueurs le sentiment qu'il existe tout un monde réel et vivant autour de leurs personnages.

Cela rend le jeu beaucoup plus agréable et crédible. Cette section présente quelques PNJ sélectionnés que l'on peut rencontrer comme passagers des bateaux ou dans les auberge ; quelques notes précisent ce qu'ils font et la façon dont ils peuvent intervenir dans l'aventure.

Bateleur

Un Bateleur, ou une troupe de Bateleurs, improvise un spectacle dans l'auberge et un Tire-laine — peut-être associé à la troupe — en profite pour faire son œuvre aux dépens des clients. Utilisez le profil du Tire-laine dans la *Feuille de PNJ Standard*. Si les aventuriers ne remarquent rien, ils pourraient bien y perdre la bourse.

Charlatan

Un charlatan sera toujours prêt à vendre aux aventuriers la dernière cure miracle, et toute autre marchandise stupide. Un certain nombre de choses peuvent arriver à un personnage assez fou pour acheter, par exemple, une potion de soin à un charlatan. Il est possible que cette potion n'ait strictement aucun effet, mais elle peut aussi rendre le buveur malade pendant 1D6 tours (aucun mouvement possible, aucune activité, le personnage est considéré comme cible Inerte et sa **F** comme son **E** sont réduites de 1 point pendant les 1D6 tours suivants). Dans la vaste gamme des effets possibles, on peut imaginer que la peau du consommateur de la potion se colore d'un joli bleu lumineux pendant 1D6 jours (ce qui peut être confondu avec une marque du Chaos et poser toutes sortes de problèmes au personnage) ; ou toute autre conséquence que vous pourrez avoir envie d'appliquer.

Cocher

Un cocher arrive en courant dans l'auberge et explique que sa diligence a été attaquée non loin de là. Les responsables peuvent être des hors-la-loi ou des mutants et les aventuriers pourront peut-être les trouver encore sur les lieux de l'attaque. Vous pourriez même, en changeant quelques détails, reprendre l'épisode intitulé L'Embuscade dans le scénario **Erreur sur la Personne** de **La Campagne Impériale**.

Chasseur

Klaus Jager, un chasseur, se rend au point de rassemblement d'une expédition de chasse et il se peut que ce point de rendez-vous soit justement l'auberge dans laquelle les aventuriers le rencontrent. Le Graf Wilhelm von Bildhofen, fils cadet du Duc Leopold de Stirland, prépare une expédition pour capturer un spécimen d'un animal rare et légendaire, un Basilic ou un Dragon, par exemple. Des chasseurs arrivent de partout pour tenter de se joindre à cette chasse. On peut aussi imaginer que cette expédition veuille chasser un Zoat. Les Zoats sont des créatures intelligentes et cultivées et, en réalisant ce fait, il se peut que les aventuriers éprouvent l'envie de l'empêcher.

Peut-être même que l'expédition — consciemment ou non — prévoit de se rendre en territoire Elfe. aventurier de cette race pourrait avoir envie de stopper l'expédition ou de trouver et d'avertir la colonie elfe qui est ainsi menacée.

Par la suite, les aventuriers pourraient retrouver Klaus, gisant à moitié mort sur la berge du fleuve. L'expédition a connu de grosses difficultés et il en est actuellement le seul survivant. Les aventuriers pourront tenter de lui administrer des premiers soins et de le conduire à la ville la plus proche. Il est possible, alors, qu'il éprouve l'envie de se joindre au groupe (voir, page 6, la note concernant le remplacement des personnages-joueurs décédés).



Si vous souhaitez que cet intermède soit un peu plus développé, les aventuriers pourraient souhaiter tenter le sauvetage d'autres survivants — le Graf Wilhelm et trois ou quatre des chasseurs, tous gravement blessés — qui sont encore aux mains de leurs ravisseurs. Ceux-ci peuvent être des hors-la-loi qui se préparent à exiger une rançon, ou des Hommes-bêtes ou autres mutants qui les ont rangés au garde-manger. Souvenez-vous que les ravisseurs, eux aussi, ont été blessés lors du combat contre l'expédition ; les aventuriers devraient donc pouvoir mener à bien le sauvetage sans être gravement affaiblis — à moins qu'ils n'entreprennent quelque chose de trop stupide. Suivant le but de l'expédition, et s'il y a un Elfe parmi les PJ, vous pouvez imaginer que les survivants de l'expédition sont tenus captifs par la colonie Elfe de l'endroit.

Le PJ pourrait alors négocier et assurer la libération des prisonniers. Souvenez-vous tout de même que les Elfes se montrent assez méprisants envers leurs congénères qui ont quitté la colonie pour partir à l'aventure et que c'est un crime impardonnable que celui qui consiste à révéler la localisation d'un habitat elfe à des gens qui n'appartiennent pas à la communauté Elfique.

Si les aventuriers parviennent à sauver les survivants de l'expédition, ils y gagneront la gratitude de la Maison von Bildhofen et, par la suite, ils pourraient en appeler au Graf ou à son père pour obtenir une faveur.

Gladiateurs

Un organisateur de spectacle accompagné de sa troupe de Gladiateurs s'est installé dans une auberge. Il y a monté un ring en tendant des cordes et il met chaque voyageur au défi de se mesurer à son champion. Différentes règles peuvent être proposées pour les combats : jusqu'à la mort, au premier sang, ou jusqu'à la blessure honorable (c'est-à-dire jusqu'à ce que l'un des combattants soit réduit à 3 points de **B** ou moins). L'un des aventuriers peut relever le défi, ou ils peuvent participer aux paris engagés dans la petite assemblée.

Pour compliquer un peu l'affaire, vous pouvez envisager que l'organisateur s'efforce de kidnapper un aventurier qui aurait triomphé de son champion. Les Gladiateurs, dans L'Empire, sont le plus souvent recrutés au sein des criminels reconnus et il y a donc peu de chances que l'on prenne au sérieux une histoire d'enlèvement. Autre possibilité : un des Gladiateurs doit gagner encore un ou deux combats pour conquérir sa liberté. Cela pourrait fournir aux aventuriers l'occasion de recruter un PNJ pour remplacer un PJ décédé. Un exemple de profil de Gladiateur vous est fourni dans la *Feuille des PNJ Standard*.

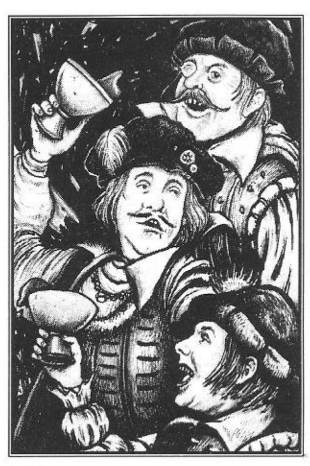
Joueur Professionnel

Comme les Voleurs — qui sont présentés plus loin — les Joueurs professionnels sillonnent les routes et les rivières de L'Empire, fuyant les imprudents aux dépens de qui ils gagnent leur vie et changeant de résidence rapidement avant que les problèmes surgissent. Philippe D'Estrées — que les aventuriers ont pu rencontrer dans **Erreur sur la Personne** —est l'un de ces joueurs itinérants. Il est possible qu'ils le rencontrent à nouveau dans une auberge au bord du fleuve. D'autres suggestions concernant la manière d'introduire les Joueurs professionnels vous sont présentées dans la rencontre **Bateau-théâtre** (page 96).

Manouvrier

En bordure des cours d'eau, c'est dans les villes, de quelque taille qu'elles soient, que l'on rencontre plus couramment des manouvriers ; ils sont généralement dockers ou porteurs. Leur présence offre au groupe la chance de recruter des PNJ pour remplacer des personnages-joueurs défunts, mais les manouvriers peuvent aussi intervenir dans des auberges où il est possible qu'ils provoquent des bagarres avec les aventuriers. Ils pourraient leur asséner quelques insultes spirituelles du genre «mon copain dit que ta tête ne lui revient pas». Souvenez-vous que généralement les bagarres sont considérées comme des activités plus ou moins sans danger. Il est assez rare qu'elles se soldent par autre chose que quelques contusions et un peu de matériel brisé. Il n'en va pas de même pour les combats armés. Blessures graves et cadavres sont de nature à attirer l'attention des autorités et ce n'est jamais souhaitable, aussi, si un aventurier sort une arme vraiment dangereuse, ou s'il se lance dans une incantation (et même s'il fait quelque chose qui peut laisser croire qu'il va commettre l'un de ces actes), tous les PNJ présents se retourneront contre lui, quel que soit le camp qu'ils avaient choisi au départ.

Si un personnage tue un PNJ lors d'une bagarre, il se retrouvera poursuivi par les représentants de l'autorité (la milice, la garde, les patrouilleurs ruraux et/ou fluviaux, etc.) et, s'il est pris, le minimum qu'il doit espérer est une forte amende. Si, plus tard, le coupable revient au même endroit, il y a de fortes chances qu'il soit reconnu par des amis ou des parents du défunt et cela pourrait aisément se solder par une autre bagarre.



Nobles

Les représentants de l'aristocratie que les aventuriers sont susceptibles de rencontrer par hasard appartiennent à deux catégories distinctes : ceux qui voyagent avec leur suite pour affaires de famille et les plus jeunes rejetons qui se lancent dans l'aventure...ou dans toute autre quête. En voici des exemples.

Auberge réservée : Les aventuriers, rêvant d'un repas chaud et de quelques verres après un voyage épuisant, se présentent à l'auberge. Mais deux hommes en armes leur en interdisent l'accès (utilisez les profils de Soldats, dans la *Feuille de PNJ Standard*). Ils portent les armoiries du Baron Sigismund von der Bahr, un représentant de la petite noblesse. Le Baron a décidé de réserver l'auberge à son usage et celui de sa suite. Personne d'autre n'est autorisé à entrer. Vous pouvez dire aux joueurs que les aventuriers remarquent de nombreux hommes armés et des serviteurs qui sont tous à portée de voix. Engager le combat pour entrer en force semble une très mauvaise idée. Bien entendu, ils peuvent faire usage de *Bluff* ou de *Corruption* pour entrer et ce sera à vous de juger de la réussite de cette tentative. Ce qui leur arrivera une fois à l'intérieur dépend également de vous. Il se peut qu'ils soient "reconduits" immédiatement, ou qu'ils se retrouvent propulsés vers le bar, près d'un Baron écoutant avidement le récit de leurs aventures et leur jetant ensuite une bourse pleine de monnaie en récompense de la distraction qu'ils lui auront offerte. Il est tout aussi possible qu'on les mette au défi de présenter un champion qui devra combattre à mains nues contre l'un des gardes. L'enjeu étant, s'il gagne, la nourriture et la boisson de tout le groupe aux frais du Baron ... et la porte si le champion est vaincu.

Un Tour parmi le Peuple : Des représentants de la petite noblesse et leurs jeunes rejetons sont sortis pour s'encanailler, un peu

comme les deux gentilshommes très spirituels que l'on a pu rencontrer dans **Erreur sur la Personne**. En plus de leurs jeux habituels, ils pourraient envoyer l'un de leurs gardes du corps s'attaquer à un client de l'auberge (l'un des aventuriers par exemple), parier allègrement sur le résultat du combat et couvrir le vainqueur d'or. Un tel combat se fera sans arme et les autres gardes du corps s'assureront que personne n'intervient dans ce face-à-face. Parmi les autres paris stupides, ils sont tout à fait capables d'envisager de tenir un paysan la tête en bas dans un tonneau de bière pour savoir combien de temps il restera conscient ; de parier sur le nombre de personnes que l'on peut déculotter en dix minutes ; ou encore de tenter d'arroser tous les gens présents dans la salle avec une seule bouteille de vin mousseux et sans quitter son siège. Qu'importe le nombre de personnes qu'ils vont énerver ou humilier, pourvu qu'ils prennent du bon temps et qu'ils soient accompagnés de solides gardes du corps qui s'assurent que personne ne viendra les ennuyer.

Patrouilleur Rural

On peut rencontrer des Patrouilleurs ruraux dans n'importe quelle auberge fluviale lorsque la rivière coule à proximité d'une route. Ils peuvent constituer de précieuses sources d'informations sur les conditions et les événements de la région mais ils peuvent aussi représenter une source ennuyeuse de complications si les aventuriers ont de quelconques ennuis avec les autorités. Tout comme les inspecteurs présentés précédemment, les patrouilleurs ruraux ont la fâcheuse habitude de mettre la patience des aventuriers à rude épreuve en retardant et en questionnant tout le monde au sujet des vols et autres affaires criminelles qu'ils ont à résoudre.

Trafiquants de Cadavres

Les aventuriers sont contactés par deux voyageurs qui transportent une grande caisse. Ils se présentent sous les noms de Hans et Hannes. Ils expliquent qu'ils doivent rejoindre la prochaine ville dans les meilleurs délais et offrent 50 CO aux aventuriers pour les transporter avec leur caisse. Celle-ci mesure environ 1 m 80 sur 60 cm de haut et de large et elle est bardée d'inscriptions du genre "Fragile", "ne pas renverser" et autres. Les voyageurs se montrent assez nerveux à l'idée de voir d'autres personnes l'approcher. Après une journée environ, les aventuriers commencent à remarquer une étrange odeur qui émane de la caisse. Les voyageurs tentent de les rassurer : «Ce sont des produits destinés à des préparations alchimiques et il faut que nous les amenions à destination avant qu'ils ne se dégradent». Les deux hommes feront tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher les aventuriers d'ouvrir la caisse mais si c'est fait, on s'apercevra qu'elle contient un cadavre décédé récemment et encore enveloppé dans son linceul. Les deux voyageurs sont des trafiquants de cadavres qui tentent de rejoindre la plus proche grande ville où ils comptent vendre le corps à quelque médecin ou à un Nécromant. Si le bateau des aventuriers est arrêté par une Patrouille, pour quelque raison que ce soit, les deux trafiquants tenteront de s'enfuir et de laisser aux aventuriers le soin d'expliquer pourquoi ils transportent un cadavre volé dans leur cargaison.

Voleurs

Les voleurs ont trouvé avec les voyageurs une excellente façon de gagner leur vie. Dans le paragraphe présentant les Bateleurs, une rencontre possible avec un tire-laine a déjà été examinée. Si les aventuriers laissent leur bateau sans surveillance lorsqu'ils accostent à une auberge, décrivez-leur l'apparence douteuse de certaines personnes qui rôdent dans les alentours. S'ils ne tiennent pas compte de cet avertissement et négligent de laisser quelqu'un en surveillance, il se pourrait bien qu'à leur retour ils trouvent leur bateau cambriolé. Peut-être même que les voleurs seront encore sur les lieux et, dans ce cas, ils pourront poursuivre les voleurs et récupérer leurs biens. Mais il est tout aussi possible que les objets de valeur qu'ils ont laissé dans le bateau aient purement et simplement disparu.



Règles de Commerce

Les routes et les cours d'eau de L'Empire grouillent d'activité commerciale. Dans **Mort sur le Reik**, les aventuriers vont rencontrer de nombreuses occasions de se livrer au commerce. Les quelques règles qui suivent sont destinées à vous permettre de parer à cette éventualité, mais vous avez parfaitement le droit de les modifier et de les adapter comme bon vous semble.

Dans tous les cas, une calculette vous sera sans doute très utile.

Achat

Dans la plupart des cas, un transporteur préfère acheter la marchandise à un endroit et la revendre à l'arrivée, plutôt que de simplement se faire payer pour le transport. Lorsque les aventuriers se présenteront en un endroit pour obtenir une cargaison, il y quatre éléments qu'ils voudront connaître : la disponibilité , la nature, la quantité et le prix des marchandises.

1. Disponibilité

Pour déterminer si une cargaison doit être transportée d'un point à un autre, référez-vous tout d'abord à la colonne *Source de Richesse* du *Répertoire Géographique du Reikland*.

Chaque fois que dans cette colonne il est mentionné autre chose que "auto-subsistance", il existe une possibilité de cargaison de la marchandise indiquée. La mention "commerce" indique qu'il peut y avoir toute une variété de produits. De telles marchandises en gros sont considérées comme de disponibilité *banale* (voir *Marchandises et Services* **WJRF** page 292) et la base de calcul en ce qui concerne la disponibilité d'une cargaison dépend donc de la taille de la communauté :

Taille de la Communauté

- de 100	Village	35%
- de 1 000	Petite Ville	60%
- de 10 000	Ville	70%
10 000+<	Cité	100%

Cette base de calcul est modifiée par la richesse de l'endroit , telle qu'on peut la trouver en consultant *le Répertoire* :

Richesse	Modificateur
1	-30%
2	-15%
3	—
4	+10%
5	+20%

Le pourcentage final représente les probabilités pour qu'une cargaison soit disponible. Lancez 1D100 et si le résultat est inférieur

ou égal au pourcentage, les aventuriers repèrent un marchand qui a une cargaison à vendre.

2. Nature de la Cargaison

Si l'endroit où la marchandise est achetée comporte la mention d'une *Source de Richesse* particulière dans *Le Répertoire* , c'est alors cette marchandise-là qui constituera la cargaison proposée.

Lorsque plusieurs types de marchandises figurent dans la liste, il y a des chances égales pour chacun d'entre eux.

Lorsqu'aucune marchandise en gros n'est mentionnée dans *Le Répertoire* vous pouvez choisir une marchandise à volonté ou faire un tirage aléatoire dans la *table des cargaisons.*

MINERAI ET MÉTAL
Une cargaison de minerai se compose de matériaux bruts non traités, généralement tout droit sortis de la mine.
Une cargaison de métal est constituée de lingots de métal purifié. Dans la table ci-dessus, les deux catégories concernent le fer ; si vous souhaitez qu'elles puissent concerner d'autres métaux, reportez-vous à la table ci-dessous.

1D100	Métal	Mod. de Volume	Prix
01-75	Fer	1	15/65
76-85	Plomb	0,5	25/80
86-90	Etain	0,25	30/130
91-95	Cuivre	0,25	50/160
96-00	Argent	0,10	10/400

En ce qui concerne les prix indiqués, le premier nombre correspond au minerai et le second au métal raffiné.

PRODUITS DE LUXE
Cette catégorie est en fait très générale et elle rassemble tout les objets de fabrication spécifiquement locale (poterie, verre, briques...) ainsi que les produits véritablement luxueux et/ou importés (épices, soie, etc.).

VIN
Les prix indiqués pour le vin sont les tarifs minimum et maximum. Plus le vin est de qualité, plus il coûte cher.

Les meilleurs crus sont généralement conditionnés en plus petites quantités donc , plus les cargaisons sont volumineuses , moins la qualité est bonne (voir 4.1 ci-dessous).

3. Volume de la Cargaison

Pour l'application de cette règle on considérera que la taille des cargaisons est mesurée en points d'encombrement.

Pour déterminer combien de points d'Encombrement de la marchandise sont disponibles, utilisez la procédure suivante :

CV x 5D10

où CV est le Coefficient Commercial - Ventes du lieu (issu du *Répertoire*). Arrondissez à la plus proche centaine.

Cette valeur, ensuite, doit être multipliée par le *Modificateur de Volume* issu de la *Table des Cargaisons* pour prendre en compte le facteur saisonnier.

CENTRES DE COMMERCE
Si l'endroit de la transaction est mentionné dans *Le Répertoire* comme tirant sa richesse du commerce, le volume de cargaison disponible est doublé.

4. Prix

Pour connaître le prix de base d'une cargaison, consultez la *Table des Cargaisons.*

4.1 VINS
Le prix de base d'une cargaison de vin dépendra de la quantité disponible (les cargaisons les plus volumineuses sont de moindre qualité). A titre d'indication, consultez la table suivante dès que vous avez défini le volume de la cargaison disponible.

Volume de la cargaison	Prix de Base (pour 10 points d'Encombrement)
- de 5 000	30 CO ou plus
5 000-10 000	25 CO
10 000-20 000	20 CO
20 000-30 000	15 CO
30 000-40 000	10 CO
40 000 +	5 CO

4.2 FACTEUR ALÉATOIRE
Le Prix de base est ensuite modifié par le facteur aléatoire suivant :

1D6 de Prix	Modificateur
1	-10%
2	-5%
3	—
4	+5%
5	+10%
6	+15%

5. Marchandage

Une fois que la disponibilité, le volume et le prix de base d'une cargaison ont été établis, les aventuriers peuvent négocier le prix définitif avec le vendeur.

Table des Cargaisons

Chances de trouver :	Grain	Minerai	Produits de luxe	Métal	Bois	Vin	Laine
Printemps	01-09	10-15	16-20	21-30	31-55	56-75	76-00
Eté	01-19	20-23	24-29	30-39	40-74	75-85	86-00
Automne	01-35	36-40	41-44	45-60	61-80	81-95	96-00
Hiver	01-19	20-23	24-29	30-44	45-60	61-95	96-00
Modificateur de volume (voir 3. Volume de la cargaison)							
Printemps	0,5	1	0,5	1	1	1,5	2
Eté	1	1	0,5	1	1,5	1	0,5
Automne	2	1	0,5	1	2	1	0,5
Hiver	0,5	1	0,6	1	0,5	2	0,25
Prix de Base pour 100 points d'Encombrement							
Printemps	2	15	50	65	15	3-20	4
Eté	2	15	50	65	10	5-30	5
Automne	1	15	50	65	10	4-25	7
Hiver	1,5	15	50	65	17	3-20	8

Notez le type de cargaison, le modificateur de volume et le prix de base.

Le personnage qui entreprend la transaction doit tout d'abord réaliser un Test de *Marchandage* ; éventuellement modifié par sa compétence *Commerce* ou une autre spécialité appropriée.

L'échec du Test signifie que le vendeur ne réduira pas le prix qu'il a fixé. En cas de réussite, vous devrez effectuer — secrètement — un Test de **FM** pour le PNJ ; test que vous modifierez par toutes les compétences applicables.

Si c'est une réussite, le prix ne sera pas réduit de plus de 1D10 % mais, en cas d'échec, le tarif sera baissé d'un pourcentage égal à la marge de l'échec — avec un maximum de réduction de 30 % (Ainsi, par exemple, si le vendeur a une **FM** de 41 et obtient 84 au résultat du Test, la réduction sera tout de même limitée à 30%).

Si vous souhaitez vous éviter la peine de créer un PNJ marchand à chaque fois, ou si vous voulez vous épargner la monotonie qu'engendre le fait d'utiliser toujours le même , vous pouvez considérer que les marchands sont doués d'une Volonté qui varie entre 31 et 51.

Il vous suffit de déterminer la **FM** de chaque marchand en lançant 2D10 + 20 ou de choisir arbitrairement une valeur comprise dans la fourchette indiquée.

Si les aventuriers ne peuvent se permettre d'acheter toute la cargaison, ou s'ils ne le souhaitent tout simplement pas, considérez que le Prix de Base pour 100 points d'encombrement est majoré de 10 % pour dédommager le marchand des inconvénients de la division de son lot de produits. Notez que cela ne s'applique pas à la revente de la cargaison.

Revente

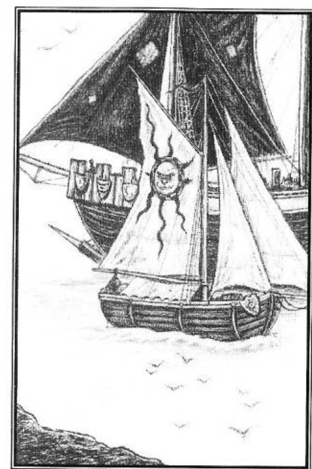
A partir du moment où ils sont entrés en possession de la cargaison, les aventuriers ont la possibilité de tenter de la vendre dans tous les endroits où ils passent. Il leur faudra savoir s'il existe une demande pour la marchandise qu'ils transportent et le prix qu'on leur en propose.

Demande

Dans les villages, il n'y aura pas de demande pour une cargaison de marchandises en gros , mais les villageois peuvent vouloir acheter une partie de la cargaison (1D6 x 100 points d'encombrement , ou choisissez la quantité vous-même).

Les endroits qui produisent eux-mêmes certaines marchandises n'ont normalement pas besoin d'en acheter. A part le Vin, il ne sera pas possible de vendre une marchandise particulière dans un endroit qui, dans *le Répertoire,* est signalé comme produisant précisément cette marchandise.

En ce qui concerne le vin, seuls les crus de qualité (prix de base de 10 CO ou plus) pourront être vendus. Les endroits qui sont référencés dans *Le Répertoire* comme centres de *commerce* ne sont pas soumis à cette règle. Toutes les marchandises peuvent y être vendues librement.



Pour estimer la demande, utilisez la procédure suivante :

CA x 3D6

Où CA est le Coefficient Commercial - Achats, issu du *Répertoire.* Cela donne un pourcentage de chance que les aventuriers doivent tester après y avoir appliqué les modificateurs suivants :

Si la mention *Commerce* apparaît comme source de richesse : + 30%

Si l'un des personnages possède la compétence *Commerce* : + 10%

Facteur saisonnier en rapport avec le *modificateur de Volume* (issu de la *table des Cargaisons*)

Mod. Volume	Mod. Demande
2	-10
1,5	-5
1	—
0,5	+10
0,25	+20

Le résultat final représente le pourcentage de chance pour que les aventuriers puissent trouver un acheteur intéressé par leur cargaison. Reste ensuite à se mettre d'accord sur le prix et c'est une toute autre affaire.

Prix

S'il existe bien une demande pour la cargaison, les aventuriers-vendeurs doivent fixer un prix de vente. Tout d'abord l'acheteur potentiel estime la valeur de la cargaison. Pour gagner du temps , vous pouvez considérer que le PNJ sera systématiquement en mesure de procéder à l'estimation à 5% près. Sinon, vous pouvez aussi décider de faire un Test d'*Estimation* pour l'acquéreur potentiel (ces marchands disposent de 41 à 71 % de chance de réussir le test, choisissez une valeur ou déterminez-la par 3D10 + 40).

Si le test effectué pour le PNJ réussit, ou si vous considérez qu'il a automatiquement fait une estimation correcte, l'acheteur connaît la valeur de la cargaison à + ou - 5%. A l'inverse, si le test échoue, son estimation est fausse de 5 + 1D10 %. Dans tous les cas, c'est cette estimation qui fixe l'offre de base que fait le marchand.

Ceci établi, les aventuriers peuvent *Marchander* selon la même procédure que pour l'achat de la cargaison. Bien entendu, c'est cette fois une *Augmentation* de prix qui est visée par les personnages-vendeurs. Quand l'accord est finalement conclu, l'acheteur prend livraison de la cargaison et l'entrepose.

Exemple

Les aventuriers sont à Grünburg. Il s'agit d'une Petite Ville *(1200 habitants) ce qui signifie qu'il y a en principe 60 % de chance de trouver une cargaison. La* richesse *de Grünburg s'établit à la valeur 2, ce qui entraîne un* modificateur *de -15% pour la* disponibilité *d'une cargaison. Après un jet de 1D100 dont le résultat est 23 , le MJ peut annoncer aux joueurs que leurs personnages sont contactés par un certain Herr Schmidt, marchand.*

Considérant que c'est actuellement le Printemps, *le MJ lance 1D100 et consulte la* table des Cargaisons *(la source de richesse de Grünburg lui vient du* Commerce *et non d'une production spécifique). Un résultat de 65 lui indique que la cargaison est composée de* Vin *et le MJ prend note du* Modificateur de Volume , *en l'occurence : 1,5.*

Pour déterminer la quantité de vin, le MJ lance 5D10 pour un résultat de 28. Il multiplie ce nombre par le Coefficient Commercial-Ventes *de Grünburg qui est 480 (valeur trouvée dans* le Répertoire*). Le résultat est ensuite multiplié par le* Modificateur de Volume *pour un total final de 20 160 points d'Encombrement. Après consultation de la table, le MJ calcule le* Prix de Base *de la cargaison soit 15 x 201,6 = 3 024 CO. Après un résultat de 1 sur 1D6 (*Facteur aléatoire*) la valeur est réduite de 10 % (2 722). Les aventuriers marchandent et parviennent à l'obtenir pour un* Prix final *de 2 450 CO.*

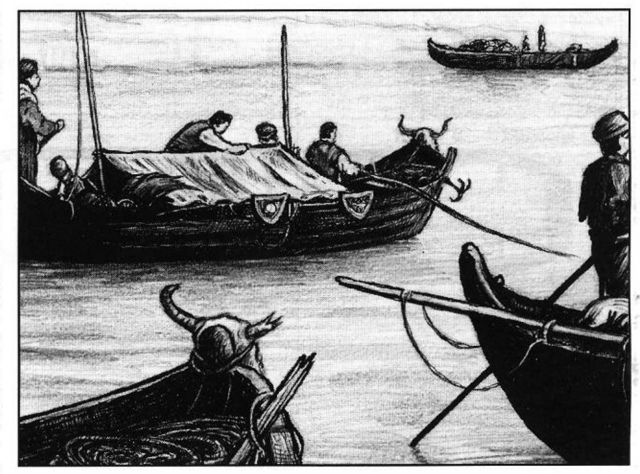
En arrivant à Kemperbad, les aventuriers tentent de vendre leur cargaison. Le MJ lance 3D6 et obtient 11 , nombre qu'il multiplie par le Coefficient Commercial-Achats *de Kemperbad qui est 1,5 (cf* Le Répertoire*) . Kemperbad est également classé comme centre de* Commerce, *au résultat précédent de 17 on ajoute donc 30 et encore 10, car l'un des PJ dispose de la compétence* Commerce*) Le* Modificateur de Volume *impose de retrancher 5.*

Il y a donc, finalement 52 % (17+30+10-5) de chance de trouver un acquéreur *potentiel pour la cargaison. Après un résultat de 37 sur 1D100, le MJ fait intervenir un certain Herr Anderer, un marchand qui* estime *la cargaison à 2 875 CO (soit tout de même 5% de moins que le* prix de base *original).*

Les PJ échouent lors du Test de Marchandage *et ils décident finalement d'accepter l'offre de Herr Anderer, ce qui leur laisse tout de même un bénéfice de 425 CO !*

La Population Fluviale Dans L'Empire

Les cours d'eau de L'Empire sont aussi importants que les routes et de nombreux types de voyageurs les fréquentent. Cette section propose quelques notes brèves sur la population fluviale de L'Empire et sur les embarcations qui sont utilisées.



Bateaux de Pêche

Les bateaux de pêche sont une vision très courante dans les régions les plus peuplées de L'Empire. En effet, le Reik, le Talabec, le Stir et l'Aver sont très poissonneux. La plupart des bateaux de pêche ne sont rien d'autre qu'une simple barque à rame, propriété d'un seul pêcheur qui sert aussi d'équipage. Toutefois, lorsque la rivière est plus large (500 m et plus), on peut aussi rencontrer des pêcheurs qui utilisent des embarcations plus grandes, de la taille d'un petit bateau marchand. Celles-là sont la propriété d'une famille dont les membres constituent l'équipage ; près des grandes villes et des cités, ce sont parfois des compagnies de pêche qui arment des bateaux. En ce qui concerne les pêcheurs à la ligne, on ne les rencontre pas à plus de sept ou huit kilomètres des agglomérations.

Les pêcheurs connaissent parfaitement les étendues de rivières sur lesquelles ils travaillent et ils pourront toujours indiquer aux aventuriers les dangers de la zone ainsi que les principales rumeurs qui courent dans un rayon de dix kilomètres. Ils sont généralement prêts à vendre du poisson frais à toute personne qui le leur demande.

Pirates

Les pirates des rivières constituent une menace omniprésente sur les cours d'eau de L'Empire et ce en dépit des efforts déployés par les patrouilles fluviales. La plupart des pirates opèrent en petits groupes, un seul bateau et 7 à 12 hommes. Mais il existe des bandes plus importantes qui possèdent jusqu'à trois ou quatre bateaux. Quant aux très grandes flottes pirates, elles ont été assez actives dans le passé mais les patrouilleurs et les armées impériales en ont eu raison et il est maintenant très rare de rencontrer un groupe de plus de cinq bateaux.

Les pirates utilisent des embarcations très variées. La plupart d'entre elles sont d'anciens bateaux marchands qui ont été volés et qui semblent tout à fait normaux jusqu'au moment où la proie s'est approchée trop près pour pouvoir s'échapper. C'est alors que les pirates en jaillissent pour fondre sur leurs victimes. Les bateaux pirates ont souvent été modifiés et allégés pour les rendre plus rapides que des bateaux marchands ordinaires (M +1) et leurs proies peuvent rarement les distancer.

Parfois, il arrive que des pirates choisissent de se faire passer pour des marchands en détresse afin de tromper leur proie jusqu'à ce qu'elle s'approche.

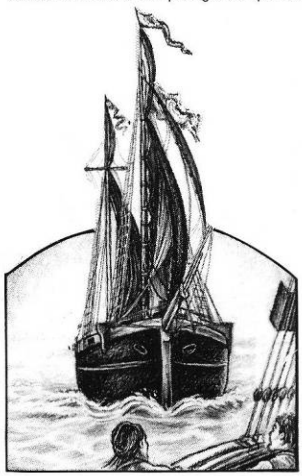
La plupart des pirates sont des humains mais on a vu certaines bandes accueillir des mutants en renfort, parfois même des Hommes-bêtes.

Dans certaines régions, des compagnies de transport et des sociétés marchandes peuvent payer des pirates pour assurer leur protection, ou même les employer pour attaquer les bateaux de la concurrence.

Les pirates, en général, ont le même profil que les Bateliers. Les chefs sont souvent des Officiers en second, ou dans des cas assez rares des Capitaines de navires ou des Capitaines mercenaires. Les mutants et Hommes-bêtes associés aux pirates ont les profils standard de leur race (voir La Campagne Impériale page 50 et WJRF page 222).

Patrouille fluviale

La Patrouille fluviale Impériale est une organisation similaire à celle de la Patrouille Rurale, mais sa juridiction s'étend sur les fleuves et les rivières. Les auberges situées au bord des cours d'eau ont généralement des chambres et des zones d'amarrage réservées à la Patrouille fluviale dont les bases principales se trouvent dans les grandes villes fluviales. Un bateau normal de la Patrouille fluviale est, pour l'essentiel, identique à un bateau marchand mais il emporte un équipage de 1D6 +6 hommes et il peut être manœuvré indifféremment à la voile ou à la rame. De plus il est armé d'un gros tromblon (comme celui qui figure dans WJRF, page 128, mais avec une FE de 5) ou d'une petite bombarde (en position de tir fixe, portée maximum 95 m, pas de tir à portée courte ou extrême ; FE 6 ; 5 rounds pour charger et 1 round pour tirer) montés à la proue. Les patrouilleurs fluviaux utilisent aussi des embarcations à rames, plus rapides et manœuvrées par un équipage de 6 hommes ; ou de gros vaisseaux de patrouille. Ceux-ci sont deux fois plus grands que les



Bateaux Fluviaux De L'Empire

Embarcation à Rames

M	R	B	Capacité
3	4	5	1,000

Petit Bateau de Pêche

M	R	B	Capacité
3	4	10	5,000

Petit Bateau Fluvial

M	R	B	Capacité
3	5	30	27,000

Y compris les grands bateaux de pêche, les petits marchands, les petits transports de passagers et les petits bateaux gitans.

Bateau Fluvial Moyen

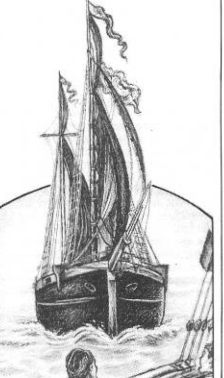
M	R	B	Capacité
3	5	50	45,000

Y compris les grands bateaux gitans, les marchands moyens et les grands transports de passagers.

Grand Bateau Fluvial

M	R	B	Capacité
3	5	75	90,000

Y compris les gros bateaux marchands.



Péniche Fluviale Moyenne

Altorf
Dortoir/cale
Cabine
Cabine
Cabine
Magasin
Magasin
Cabine
Cabine
Cabine
Magasin

Pont recouvert de toile goudronn

Grande Péniche

Cale
Placard
Cabines
Placard entrepôt
Cabine supplémentaire
Cale
Cabine du Capitaine
Placard
Placard
Cabines de l'équipage

Petit Bateau de Pêcheur

Barque

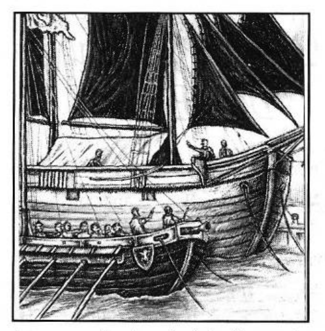
Rames
Planches

Petite Péniche Fluviale

Tente
Pont découvert
Cabine

Bateau de Patrouille Fluviale

Bancs des rameurs



bateaux marchands et équipés d'une petite bombarde et de six ou huit tromblons montés sur pivots. L'équipage est principalement constitué de Bateliers armés mais il peut aussi comprendre un petit contingent de Combattants embarqués et, sur les vaisseaux disposant d'une bombarde, un Chef-canonnier.

Sauf s'ils sont lancés dans une mission spécifique, les patrouilleurs seront toujours contents de s'arrêter et d'échanger des informations avec les aventuriers (voir page 11, Les Rumeurs).

Les aventuriers peuvent aussi, à certains moments, connaître quelques ennuis avec la Patrouille. Si cela se produit, il importe de se souvenir que la Patrouille fluviale a pour principale mission de maintenir l'ordre sur les cours d'eau de L'Empire et elle est certainement plus soucieuse de donner la chasse aux pirates que d'arrêter de petits contrevenants. Dans la plupart des cas, les patrouilleurs se contenteront d'imposer une amende avant de laisser partir les aventuriers plutôt que de les escorter, ainsi que leur bateau, jusqu'à la ville la plus proche où il leur faudra fournir des preuves devant un tribunal qui, peut-être, ne sera pas organisé avant plusieurs jours.

Gitans

On rencontre les Gitans aussi bien le long des cours d'eau que sur les routes. Leurs bateaux sont comparables aux transports de passagers normaux mais ils sont généralement peints de couleurs plus vives et encombrés de pots, de casseroles, de sacs, de plantes, de linge étendu et autres objets divers. Les gitans sillonnent la rivière constamment, faisant halte dans toutes les agglomérations qu'ils rencontrent pour y faire du commerce et en tentant souvent de commercer avec toutes les embarcations qu'ils rencontrent sur leur chemin. Dans les régions écartées des centres de population, ils sont souvent les bienvenus ; ils apportent en effet toutes sortes de nouvelles ainsi que des marchandises. Mais ils ne sont jamais encouragés à rester longtemps au même endroit. Le gros de la population se montre plutôt méfiant envers eux et déplore toujours quelques vols de poules ou autres incidents lorsqu'ils sont dans les environs. Ils s'arrêteront volontiers pour discuter avec les aventuriers, mais ils se montreront sans doute un petit peu condescendants ; après tout, les gitans sont le seul vrai peuple du voyage et ils ont tendance à regarder les autres voyageurs d'assez haut. Moyennant finance, ils peuvent fournir des remèdes à base de plantes et soigner des blessures. Ils peuvent aussi réaliser des divinations et vendre des porte-bonheur, authentiques ou non.

Transports de Passagers

Un bateau qui effectue le transport de passagers est, sur le principe, identique à un bateau marchand mais la place qui est sur ces derniers consacrée aux marchandises est utilisée pour placer des cabines supplémentaires. Il peut s'agir de bacs parcourant des lignes régulières, comme les diligences le font sur terre, ou de bateaux de plaisance, luxueux, à l'usage de nobles ou d'individus très aisés. Certains bacs sont exploités par des propriétaires indépendants et ceux-là transportent généralement aussi de petites cargaisons ; d'autres appartiennent à des compagnies locales comparables aux compagnies de diligences.

Un transport de passagers de taille moyenne a un équipage de 3 à 4 hommes et peut transporter 2D6 passagers en plus de quelques marchandises diverses, entreposées dans les cabines vides. Un bateau de plaisance typique dispose d'un équipage de 4 à 6 personnes et il transporte 1D4 passagers, généralement le propriétaire et sa famille ou ses amis.

L'équipage et les passagers des bacs se montrent généralement assez courtois bien que, dans certaines régions connues pour être fréquentées par des mutants et/ou des pirates, il règne une certaine méfiance envers les étrangers. A l'inverse, les occupants des bateaux de plaisance sont moins enclins à se compromettre avec les gens du peuple qui naviguent sur des bateaux marchands et autres embarcations.

Bateau-théâtre

Il n'est pas extraordinaire de rencontrer des troupes de bateleurs se déplaçant sur les cours d'eau plutôt que sur les routes. Certaines d'entre elles entretiennent leur propre embarcation. Les bateaux-théâtres sont généralement de gros bateaux marchands reconvertis et disposant d'aménagements pour les spectacles : rangement des costumes, des accessoires et autre matériel, et quelques cabines transformées en loges. Le pont peut être transformé de façon à servir de scène. Dans les plus grands, c'est toute la cale qui a été convertie pour servir de théâtre couvert. Aux côtés des bateleurs de toutes spécialités, des prestidigitateurs, des joueurs professionnels et des charlatans peuvent aussi voyager sur ce type de bateaux. Ils gagnent leur vie en escroquant les naïfs qu'ils trouvent le long des rivières et s'en vont avant que les ennuis ne les touchent.

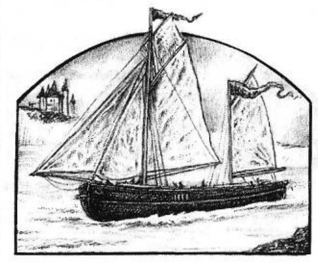
Les gens du spectacle qui vivent sur les bateaux-théâtres sont toujours ravis de pouvoir s'arrêter et discuter avec des voyageurs (voir Les Rumeurs, page ¿¿), tout spécialement si cela se passe dans un endroit où ils peuvent attirer quelques spectateurs et donner une représentation.

Contrebandiers

Un bateau de contrebandier ressemble à un bateau marchand ordinaire. La différence réside dans les cachettes qui sont disséminées un peu partout et qui accueillent les marchandises que le bateau n'est pas censé transporter. Ces cachettes sont assez bien dissimulées, ce qui fait que les Tests de Recherche effectués dans ces embarcations subissent une pénalité de 20%. Certains de ces bateaux sont également allégés pour améliorer leur vitesse (M +2) de façon à pouvoir, le cas échéant, distancer les vaisseaux de la Patrouille fluviale. Les contrebandiers sont enclins à s'arrêter pour échanger des informations et des rumeurs, tout comme les marchands ordinaires, mais ils s'efforcent toujours d'éviter les représentants de la Patrouille. La marchandise de contrebande la plus courante est l'alcool Bretonnien qui n'entre dans L'Empire que par cette voie depuis que l'Empereur a décidé d'appliquer l'Edit des Boissons Etrangères sous l'influence conjointe des Guildes de Brasseurs, Vignerons et Distilleurs de tout le pays qui, pour la première fois de leur existence, agissaient de concert.

Bateaux Marchands

Par la taille et la forme, le bateau marchand typique est identique au Bérébéli (présenté dans La Campagne Impériale). Il est manœuvré par un Batelier et une ou deux personnes supplémentaires qui sont souvent des membres de la famille du batelier. Les cargaisons transportées sont généralement des produits en vrac, grain, bois de charpente, vin, tissus, qui ne risquent pas de se gâter pendant le voyage. Vous pouvez consulter le Répertoire et les règles de commerce pour déterminer quelle est la cargaison d'un bateau marchand rencontré entre deux villes particulières. Il y a 15% de chance pour qu'un bateau marchand transporte également de 1 à 3 passagers. Ceux-ci, ainsi que l'équipage, seront ravis de pouvoir discuter des conditions de navigation et des autres événements avec un bateau de rencontre. Ils peuvent aussi constituer une excellente source de nouvelles (voir Les Rumeurs page 11).



Répertoire Géographique du Reikland

Site	Importance 1	Suzerain 2	Popul.	Richesse 3	Source de Richesse	Coef. de commerce Ventes/Achats 4	Garnison /Milice 5	Notes
Altdorf	C	Empereur	15000	5	Commerce ; Gouvt	15000/7,5	500a/8000c	Capitale Impériale
Autler	Vg	Empereur	81	2	Bois ; Pêche	32/0	-/10c	Bac
Braunwurt	Vg	Empereur	52	1	Textiles	10/0	-	
Bundesmarkt	Vg	Empereur	77	1	Agriculture	15/0	-/5c	
Dorchen	Vg	Empereur	75	2	Agriculture	30/0	-	
Blutroch	PV	Empereur	0	0	-	-	-	Détruite par la Variole Pourpre
Furtild	Vg	Empereur	53	1	Auto-subsistance	11/0	-	
Geldrecht	Vg	Empereur	49	1	Bois ; Pêche	10/0	-	Bac
Gluckshalt	Vg	Empereur	72	2	Agriculture	29/0	-/10c	
Großbad	Vg	Empereur	69	2	Agriculture	28/0	-	
Hartsklein	Vg	Empereur	65	1	Poterie	13/0	-	
Heiligen	Vg	Empereur	58	2	Agriculture	23/0	-	
Hochloff	Vg	Empereur	81	2	Agriculture	32/0	-/10b	
Kaldach	Vg	Empereur	52	1	Auto-subsistance	10/0	-	Bac
Rechtlich	Vg	Empereur	42	1	Auto-subsistance	8/0	-	
Rottefach	Vg	Empereur	88	2	Agriculture ; Vins ; Pêche	35/0	-	Bac
Schlafebild	Vg	Empereur	38	1	Agriculture ; Vins	8/0	-	
Teufelfeuer	Vg	Empereur	0	2	-	-	-	Incendiée par les Répurgateurs
Walfen	Vg	Empereur	52	2	Briqueterie ; Agriculture ; Pêche	21/0	-	Bac
Auerswald	PV	Empereur	2500	3	Commerce ; Minerais	1500/0,75	50b/400c	Bac
Dresschler	Vg	Empereur	63	2	Agriculture ; Pêche	25/0	-/10b	Bac
Gladisch	Vg	Empereur	41	1	Auto-subsistance	8/0	-	Bac
Koch	Vg	Empereur	95	2	Agriculture ; Minerais	19/0	-/20b	Proche de la mine d'Hahnbrandt
Sprinthof	Vg	Empereur	73	2	Agriculture ; Fromage fumé	29/0	-/10c	Auberge-relais ; Meilleur fromage fumé du Reikland
Steche	Vg	Empereur	61	2	Agriculture ; Pêche	25/0	-/15c	Bac
Bögenhafen	V	Graf Wilhelm von Saponatheim	4500	3	Commerce ; Vins ; Bois	2700/1,5	-/500c	
Ardlich	Vg	Graf Wilhelm	72	2	Agriculture	28/0	-/5c	
Finsterbad	Vg	Graf Wilhelm	82	3	Vins ; Agriculture ; Pêche	49/0	-/10c	Bac
Grubevon	Vg	Graf Wilhelm	57	2	Agriculture	3/0	-/5c	
Herzhald	Vg	Graf Wilhelm	73	2	Bois	29/0	-	
Carroburg	C	Grand Duc L. de Middenland	8000	4	Com. ; Gouvt.; Verre et Poterie	6400/3	200b/1250c	Siège Ducal
Anseldorf	Vg	Grand Duc Léopold	56	1	Agriculture	11/0	-	
Dunkelbild	Vg	Grand Duc Léopold	67	2	Bois	27/0	-/5b	
Punzen	Vg	Grand Duc Léopold	57	1	Agriculture	11/0	-	
Schattenlas	Vg	Grand Duc Léopold	54	2	Auto-subsistance	22/0	-	Bac
Weidemarkt	Vg	Grand Duc Léopold	61	2	Vins ; Agriculture ; Pêche	24/0	-/5c	Bac
Château Grauenburg	F	Graf Wilhelm von Saponatheim	200	4	Gouvt.	160/0,5	50a,100b/-	Forteresse
Château Gardereik	F	Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer	300	4	Gouvt.	240/0,1	200c/-	Forteresse
Delberz	PV	Grand Duc L. de Middenland	2000	3	Vins ; Bois	1200/0,6	20b/75c	
Mittelmund	Vg	Grand Duc Léopold	35	2	Agriculture	14/0	-	
Schwarzmarkt	Vg	Grand Duc Léopold	61	2	Agriculture	24/0	-/5c	
Turmgever	Vg	Grand Duc Léopold	53	1	Bois	11/0	-	
Dunkelburg	PV	Empereur	3000	2	Agriculture	1200/0,6	20b/150c	
Barfsheim	Vg	Empereur	52	1	Auto-subsistance	10/0	-	Bac
Gemusenbad	Vg	Empereur	31	1	Auto-subsistance	6/0	-	Bac
Harke	Vg	Empereur	25	1	Auto-subsistance	5/0	-	Bac
Ruhfurt	Vg	Empereur	64	2	Agriculture	25/0	-/10c	
Schattental	Vg	Empereur	72	2	Agriculture	29/0	-/15b	
Steindorf	Vg	Empereur	47	1	Auto-subsistance	9/0	-/10c	Bac
Grissenwald	PV	Comte Bruno Pfeifraucher de Wissenland	1500	3	Construction navale	900/0,4	50a/250b	Bac

Site	Importance(1)	Suzerain(2)	Popul.	Richesse(3)	Source de Richesse	Coef. de commerce (Ventes/Achats)(4)	Garnison /Milice(5)	Notes
Grünburg	PV	Empereur	1200	2	Commerce ; Construction navale	480/1	25b/100c	Bac
Aussen	Vg	Empereur	43	1	Auto-subsistance	9/0	-	Bac
Hornlach	Vg	Empereur	74	2	Bois ; Pêche	30/0	-/5b	Bac
Kleindorf	Vg	Empereur	35	1	Agriculture ; Pêche	7/0	-	Bac
Silberwurt	Vg	Empereur	85	2	Agriculture	34/0	-/10c	
Kemperbad	V	Conseil municipal	3750	4	Commerce ; Vins ; Eau-de-vie	3000/1,5	20b/500b	Bac ; Le schnaps le plus réputé de L'Empire provient de cette région
Berghof	Vg	Conseil de Kemperbad	74	2	Agriculture	30/0	-/20c	
Brandenburg	Vg	Conseil de Kemperbad	87	3	Vins ; Eau-de-vie ; Pêche	52/0	-/20b	Bac ; La "Echte Brandenburger", eau-de-vie préférée de L'Empereur ;
Jungbach	Vg	Conseil de Kemperbad	68	3	Vins ; Eau-de-vie	27/0	-/15b	Bac
Ostwald	Vg	Conseil de Kemperbad	70	3	Vins ; Eau-de-vie	42/0	-/15b	
Stockhausen	Vg	Conseil de Kemperbad	95	3	Vins ; Eau-de-vie	57/0	-/30b	Pont sur le Stir
Nuln	CS	Comtesse Emmanuelle von Liebewitz	12000	5	Commerce ; Métaux ; Gouvt. ; Vins	12000/6	300a/4500b	Ecole Impériale d'Artillerie ; Capitale provinciale
Ambosstein	Vg	Comtesse Emmanuelle	80	3	Commerce ; Agriculture	48/0	-/15b	Marché agricole local
Armedorf	Vg	Comtesse Emmanuelle	52	1	Auto-subsistance	10/0	-	
Arschel	Vg	Comtesse Emmanuelle	64	2	Agriculture	26/0	-/10c	
Biberdorf	Vg	Comtesse Emmanuelle	46	2	Agriculture ; Pêche	18/0	-/5c	Bac
Bleichdorf	Vg	Comtesse Emmanuelle	32	1	Auto-subsistance	6/0	-	
Brandstadt	Vg	Comtesse Emmanuelle	52	2	Agriculture	21/0	-/10b	
Braundorf	Vg	Comtesse Emmanuelle	62	2	Agriculture ; Pêche	25/0	-/15b	Bac
Eschedorf	Vg	Comtesse Emmanuelle	47	2	Agriculture ; Pêche	19/0	-/10b	Bac
Furtzhausen	Vg	Comtesse Emmanuelle	74	3	Commerce ; Agriculture	44/0	-/15b	"Le Foyer Ami", auberge Halfeling ; première halte sur la route du Moot
Königsdorf	Vg	Comtesse Emmanuelle	52	2	Agriculture ; Sculptures sur bois	21/0	-/10c	L'empereur Magnus le Pieux a passé une nuit ici autrefois
Kotzenheim	Vg	Comtesse Emmanuelle	61	3	Commerce ; Agriculture ; Pêche	37/0	-/15b	Bac ; Auberge-relais
Krauthof	Vg	Comtesse Emmanuelle	42	2	Agriculture	17/0	-	Conserves de choux rouges au vinaigre les plus réputées de L'Emp.
Mattersheim	Vg	Comtesse Emmanuelle	37	2	Agriculture ; Pêche	14/0	-/5c	Bac
Segeldorf	Vg	Comtesse Emmanuelle	48	2	Agriculture	19/0	-/10c	
Wahnfurt	Vg	Comtesse Emmanuelle	32	1	Auto-subsistance	6/0	-	
Winkelhausen	Vg	Comtesse Emmanuelle	62	2	Agriculture	25/0	-/10b	
Wurstheim	Vg	Comtesse Emmanuelle	78	2	Agriculture	31/0	-/15b	Tour de signalisation ; Réputé pour ses saucisses fumées
Zecher	Vg	Comtesse Emmanuelle	32	1	Auto-subsistance	6/0	-	
Schoppendorf	PV	Grand Duc L. de Middenland	2500	3	Poisson fumé ; Bois ; Minerais	1500/0,75	50b/500c	Bac
Brasthof	Vg	Grand Duc Léopold	37	1	Auto-subsistance	7/0	-/10c	Bac
Esselfurt	Vg	Grand Duc Léopold	48	2	Agriculture ; Pêche	19/0	-/15b	Bac
Priestlicheim	Vg	Grand Duc Léopold	42	2	Agriculture	17/0	-/10c	
Ripdorf	Vg	Grand Duc Léopold	32	1	Auto-subsistance	6/0	-	
Zeder	Vg	Grand Duc Léopold	40	1	Auto-subsistance	8/0	-/5c	
Stimmigen	PV	Empereur	1750	3	Commerce ; Agriculture	1050/0,5	20b/250c	Pont à péage ; Gd marché local
Merretheim	Vg	Empereur	48	1	Auto-subsistance	10/0	-/10c	
Misthausen	Vg	Empereur	32	1	Auto-subsistance	6/0	-	Bac
Naffdorf	Vg	Empereur	52	1	Auto-subsistance	10/0	-/10c	Bac
Pfeiffer	Vg	Empereur	42	1	Auto-subsistance	8/0	-/5c	
Ubersreik	V	Graf Sigismund von Jungfreud	3500	4	Commerce ; Minerais ; Ferronnerie	2800/1,4	40b/500c	Bac
Buchedorf	Vg	Graf Sigismund	58	2	Agriculture ; Pêche	23/0	-/10c	Bac
Flussberg	Vg	Graf Sigismund	62	2	Agriculture ; Pêche	25/0	-/15c	Bac
Geissbach	Vg	Graf Sigismund	46	2	Agriculture	18/0	-/10c	
Halheim	Vg	Graf Sigismund	30	1	Auto-subsistance	6/0	-	
Messingen	Vg	Graf Sigismund	80	3	Agriculture ; Ferronnerie	48/0	-/20b	Proche de la mine de Hugeldal
Wurfel	Vg	Graf Sigismund	52	2	Agriculture	21/0	-/15c	
Weißbruck	V	Empereur	72	2	Commerce et Transport	33/0,5	-	Communauté minière ; Bac

Notes

(1) Les agglomérations sont classées en : Cité (C), Cité-souveraine (CS), Ville (V), Petite Ville (PV), Village (Vg), et Forteresse (F).

(2) Cette rubrique fait référence au Seigneur Provincial. Les villes possèdent également des Conseils Municipaux, et les villages des conseils d'anciens plus ou moins formels.

(3) Les catégories de richesse s'échelonnent entre 1 (pauvre) et 5 (très riche).

(4) Pour plus de détails, se référer aux Règles de commerce dans la partie traitant de *La vie fluviale dans L'Empire.*

(5) La garnison fait référence à l'effectif de soldats de carrière stationnés dans l'agglomération. Par "milice", on entend les forces de volontaires et/ou de conscrits qui sont généralement responsables du maintien de l'ordre. La qualité des troupes est qualifiée d'Excellente (a), Moyenne (b) ou Faible (c).

Feuille de référence du M.J.

BATELIER (CAPITAINE)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	4	9	40	2	30	30	30	30	30	30

Compétences : Bagarre ; Canotage ; Construction navale ; Manœuvres nautiques ; Natation ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; Résistance à l'alcool
Possessions : Bateau ; Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) ; Epée ; Arbalète (D 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) et munitions ; 25 CO, 17/6

CHAMPION DE JUSTICE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	70	30	4	4	12	50	3	40	30	40	50	30	25

Compétences : Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Esquive ; Force accrue ; Spécialisations — Armes de poing, articulées, de parade, à deux mains, Escrime, Lasso & Filets
Possessions : Bouclier (1 PA — partout) ; Chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; Epée ; Rapière (**I** +20 ; D -1) ; Crochet ; Fléau d'armes (**CC** -10 ; D +1 ; Prd -10) ; Cheval de guerre léger ; Corde de 10 m ; Filet ; 20% / Epée à 2 mains (**I** -10 ; D +2) ; 25 CO, 15/8

CHASSEUR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	50	4	3	8	40	1	30	25	30	30	40	25

Compétences : Camouflage rural ; Chasse ; Déplacement silencieux rural ; Langage secret — Forestiers ; Pictographie — Bûcherons ; Pistage ; 25% / Immunité aux poisons
Possessions : Epée ou hache ; Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Arc (D 24/48/250 ; FE 3 ; Rch 0) OU Arbalète (D 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) et munitions ; 2D10 peaux valant 1D6 CO pièce ; 4 CO, 12/7

CHASSEUR DE PRIMES

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	9	40	2	30	30	30	40	25	30

Compétences : Coups puissants ; Déplacement silencieux (Rural & Urbain) ; Filature ; Pistage ; Spécialisations — Lasso & Filet ; 50% / Adresse au tir
Possessions : Chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; Epée ; Arbalète (D 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) et munitions ; Corde de 10 m ; Filet ; 3 paires de menottes ; 20 CO, 13/4

COLLECTEUR D'IMPOTS

Un collecteur d'impôts est généralement accompagné d'une escorte armée : 1D6 Patrouilleurs ruraux (voir **LCI**), Combattants embarqués ou Mercenaires.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	3	3	8	40	1	30	30	40	40	25	25

Compétences : Alphabétisation ; Baratin ; Calcul mental ; Numismatique ; 50% / Législations ; 25% / Détournements de fonds
Possessions : Epée ; Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) ; Matériel d'écriture ; Boulier ; 25 CO, 14/2

COLPORTEUR (GITAN)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	3	8	40	1	30	25	25	40	30	40

Compétences : Baratin ; Connaissance des plantes ; Divination ; Dressage — Chiens ; Pictographie — Gitans ; Piégeage ; Reconnaissance des pièges ; Spécialisations — Armes de poing & de jet
Possessions : Epée OU grand couteau ; Coups-de-poing ; 1D4 couteaux de lancer (D 4/8/20 ; FE T) ; Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Arc (D 24/48/250 ; FE 3 ; Rch 0) OU Arbalète (D 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) et munitions ; Bateau ; Assortiment de casseroles, coutellerie et autres petites marchandises ; 1D6 préparations à base de plantes (choisir à la p 30 de **LCI**) ; 12 CO, 12/3

COMBATTANT EMBARQUÉ

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	3	8	30	2	25	30	30	40	30	30

Compétences : Bagarre ; Canotage ; Coups assommants ; Coups puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage secret — Jargon des batailles ; Natation ; Potamologie ; Résistance à l'alcool
Possessions : Epée ou hache ; Chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; Bouclier (1 PA — partout) ; Arc (D 24/48/250 ; FE 3 ; Rch 0) OU Arbalète (D 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) et munitions ; Grappin et 10 m de corde ; 5 CO, 4/6

SOUS-OFFICIER EMBARQUÉ

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	40	4	4	10	40	3	30	40	30	40	30	30

Compétences : Bagarre ; Canotage ; Construction navale ; Coups assommants ; Coups puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage secret — Jargon des batailles ; Manœuvres nautiques ; Natation ; Potamologie ; Résistance à l'alcool ; Spécialisation — Tromblon
Possessions : Epée ; Chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; Bouclier (1 PA — partout) ; Casque (1 PA — Tête) ; Tromblon (D 24/48/250 ; FE 3 ; Rch 3) et munitions ; Grappin et 10 m de corde ; 14 CO, 17/4

CONTREBANDIER

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	8	40	1	30	30	30	30	30	30

Compétences : Canotage ; Conduite d'attelage ; Déplacement silencieux (Rural & Urbain) ; 50% / Langage secret — Jargon des voleurs ; 50% / Résistance à l'alcool ; 25% / Langue étrangère — au choix du MJ
Possessions : Epée, hache OU gourdin ; Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) ; Cheval et carriole ; Barque ; 6 CO, 18/4

ENGINGNEUR NAIN

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	30	3	4	7	20	1	20	45	30	50	50	20

Compétences : Conduite d'attelage ; Exploitation minière (voir **WJRF**, p 28) ; Pictographie — Engingneurs Nains ; Piégeage ; Reconnaissance des pièges ; Technologie ; Travail du bois ; Travail du métal ; 50% / Métallurgie
Possessions : Epée ou hache ; Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) ; Sacoche remplie d'outils variés ; Bague portant le symbole de la Guilde ; 12 CO, 7/2

ERUDIT

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	35	3	3	8	25	1	40	25	60	40	60	40

Compétences : Alphabétisation ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des runes ; Histoire ; Identification des plantes ; Langage secret — Classique ; Langue étrangère — au choix du MJ ; Langue hermétique — Magikane ; Linguistique ; Numismatique ; Sens de la Magie
Possessions : Epée ; Matériel pour écrire ; 2D10 livres ; 25 CO, 17/6

GLADIATEUR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	30	4	4	8	40	1	40	25	30	40	30	25

Compétences : Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Esquive ; Spécialisations — Armes de poing, articulées, de parade & à 2 mains ; 50% / Force accrue ; 50% / Résistance accrue
Possessions : Coups-de-poing ; Fléau d'armes (**CC** -10 ; D +1 ; Prd -10) ; Epée ; 20% / Epée à 2 mains (**I** -10 ; D +2) ; Bouclier (1 PA — partout) ; Chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; 5 CO, 17/- (en menue monnaie)

JOUEUR PROFESSIONNEL

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	40	3	3	8	40	1	45	30	40	25	25	40

Compétences : Chance ; Escamotage ; Jeu
Possessions : Epée ; Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) ; Jeu de cartes, avec as séparés ; Paire de dés pipés (font toujours 6) ; 25 CO, 14/-

MANOUVRIER

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	4	7	30	1	30	25	30	30	30	30

Compétences : Escalade ; 75% / Chant ; 75% / Résistance à l'alcool ; 50% / Conduite d'attelage ; 50% / Travail du bois ; 25% / Force accrue ; 25% / Résistance accrue ; 25% / Technologie
Possessions : Epée OU Gourdin ; Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Gibecière avec casse-croûte ; Herbes à infuser ; 5 CO, 12/-

NAUFRAGEUR / PIRATE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	40	4	4	10	45	2	45	50	30	50	45	30

Compétences : Bagarre ; Canotage ; Coups puissants ; Manœuvres nautiques ; Narration ; Natation ; Potamologie ; Résistance à l'alcool
Possessions : Epée, hache OU gourdin ; Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) ; Ciré ; Corde de 10 m ; Bateau ; 2 lanternes ; 5 CO, 5/-

PÉAGER (ECLUSIER)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	8	40	1	30	30	30	30	30	30

Compétences : Commerce ; Evaluation
Possessions : Epée ; Chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; Bouclier (1 PA — partout) ; Arc (D 24/48/250 ; FE 3 ; Rch 0) OU Arbalète (D 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) et munitions ; Coffre contenant 1D10 x 10 CO ; 12 CO, 13/6

PECHEUR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	4	3	7	30	1	45	30	25	30	30	30

Compétences : Canotage OU Man-œuvres nautiques ; Natation ; Pêche ; Potamologie ; 25% / Construction navale ; 5% / Cartographie
Possessions : Epée ou hache ; Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) ; Barque ; 3 CO, 1/4

PROSPECTEUR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	4	8	30	2	25	30	30	40	25	30

Compétences : Métallurgie ; Orientation ; Potamologie ; Soins des animaux ; Travail du bois ; 50% / Chance ; 50% / Chasse ; 50% / Pêche ; 20% / Cartographie
Possessions : Epée ou hache ; Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Arc (D 24/48/250 ; FE 3 ; Rch 0) OU Arbalète (D 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) et munitions ; Paquetage complet ; Tente individuelle ; Canne à pêche ; Pioche ; Pelle ; Tamis ; 20% / 1D4 pépites valant 2D20 CO pièce ; 4 CO, 12/4

TRAFIQUANT DE CADAVRES

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	7	40	1	25	25	30	40	30	25

Compétences : Déplacement silencieux — Rural & Urbain ; 25% / Reconnaissance des pièges
Possessions : Manteau noir ; Epée ; Lanterne ; Grand sac ; Pelle ; 3 CO, 2/7

PLAN 2

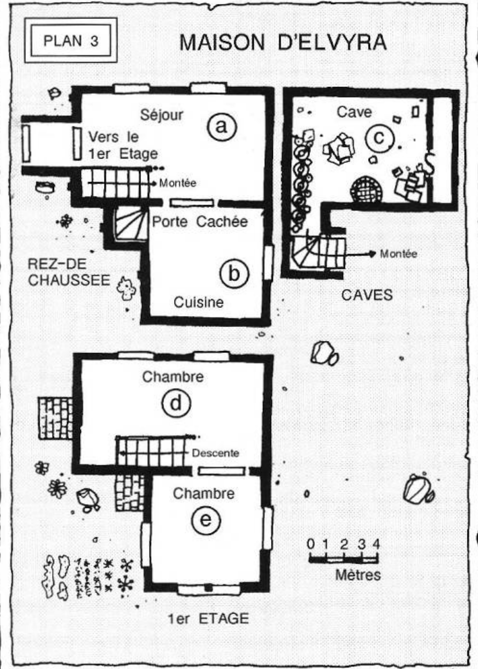
RIVIERE
Les PJ
découvrent
le cadavre

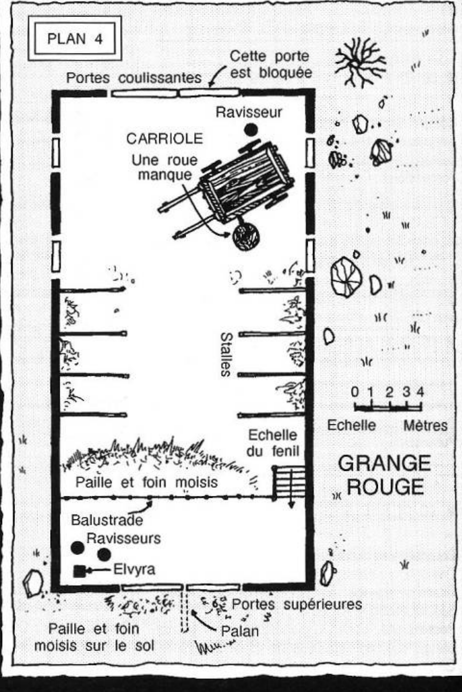
ROUTE
Les PJ
approchent par là

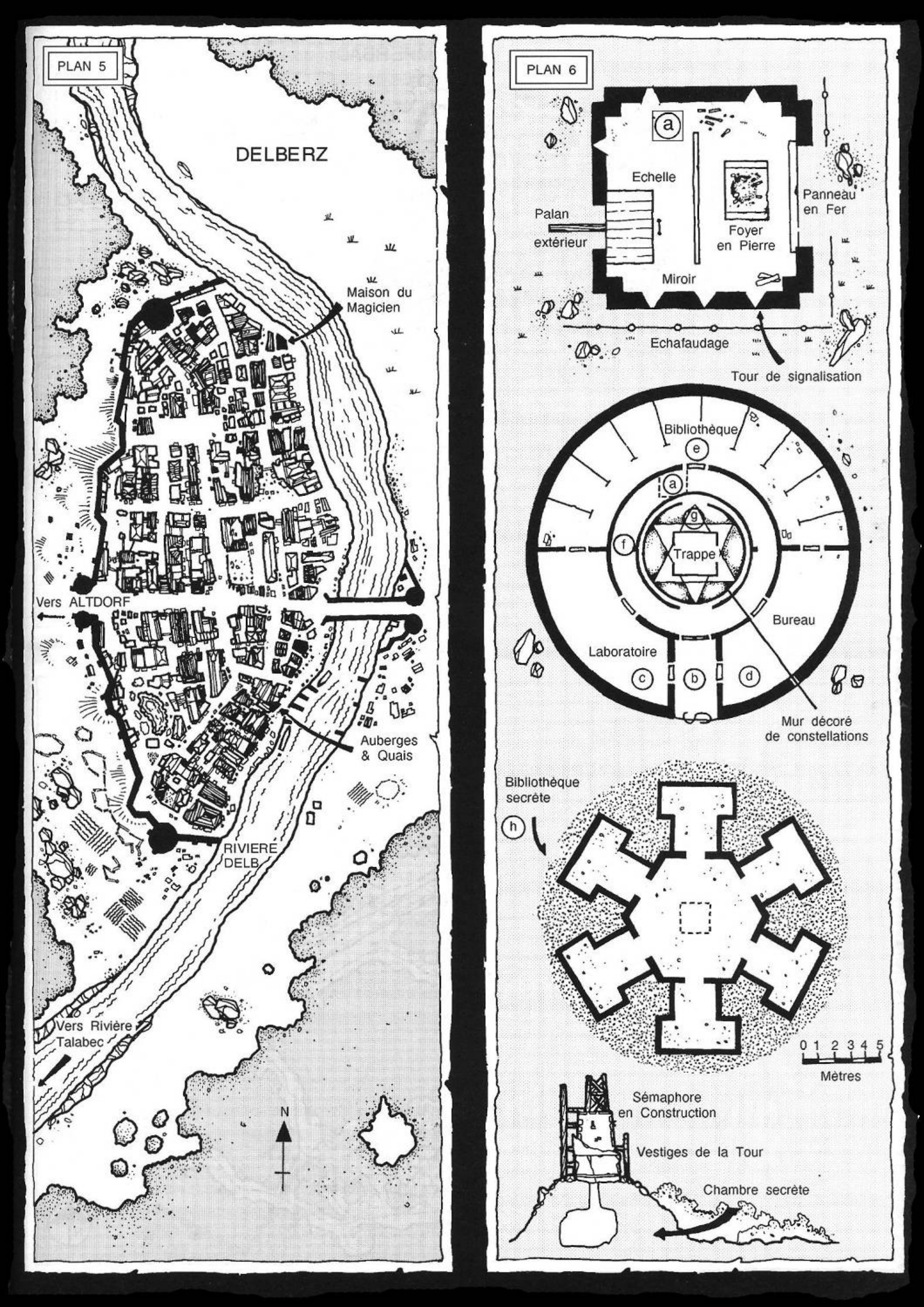
CANOT

Mutant ailé
dans les arbres

Homme-Bête
dans l'eau






PLAN 5
DELBERZ
Maison du Magicien
Vers ALTDORF
Auberges & Quais
RIVIERE DELB
Vers Rivière Talabec
N
PLAN 6
a
Echelle
Palan extérieur
Panneau en Fer
Foyer en Pierre
Miroir
Echafaudage
Tour de signalisation
Bibliothèque
e
a
g
f
Trappe
Bureau
Laboratoire
c
b
d
Mur décoré de constellations
Bibliothèque secrète
h
0 1 2 3 4 5
Mètres
Sémaphore en Construction
Vestiges de la Tour
Chambre secrète

PLAN 7

KEMPERBAD

Ville
Pont
Falaise
Ecluse
Falaise
Fleuve REIK

Quais
Monte-charge
Bac
Fleuve REIK
Pont en corde
Rivière Stir
Système d'écluses
Vers Nuln
Fleuve REIK

PLAN 8

Echelle 0 500 1000 1500 2000
Mètres

GRISSEN-WALD
ROUTE PRINCIPALE ALTDORF_NULN
VERS BIBERDORF
CRETES NOIRES
MAISON
Fermes
N

PLAN 9

GRISSENWALD

Bac

Fleuve REIK

Place du marché

Rivière GRISSEN

Bidonville Nain

PLAN 10

Salle à manger

Cuisine

REZ-DE CHAUSSEE

Ecuries

Chambre

Chambre

1er ETAGE

Enclos

Grange

Porte

Fenêtre

Clotûre

0 1 2

Mètres

N

PLAN 11

Cuisine
7
6
Salle à Manger
2
Chambre de Boulotte
8
Salon
1
5
Salon
4
Placard
3
REZ-DE CHAUSSEE

13
Solarium
12
14
Chambre
Labora-toire
15 Montée
Descente
11
Chambre
Cabinet de Travail
10
9
Salle de Séjours
1er ETAGE

N

Escaliers
Porte
0 1 2 3 4 5 6
Mètres

PLAN 12

LA VIEILLE MINE

DEBLAIS
Chariot
Eboulis
Eboulis
Rails
2
Gobelins & Loups
Eboulis
Gobelins & Loups
3
1
Eboulis
Gobelins &Loups
Eboulis
Eboulis
Eboulis
0 1 2 3 4
Mètres

PLAN 13

Echelle 0 300 600 900 1200 Mètres

Village de Unterbaum

Rivière Narn

Tunnel

Chute

Débarcadère

Chute

Stir Rivière

Auberge & Maison d'éclusier

Bac

Ecluses

PLAN 14

Echelle 0 2 4 6 8 Kilomètres

Lac

Cavernes

Cascade

A

Vers les Double Chutes

PLAN 15

Ruisseau

Eboulis

A

Sépulture

Anciens Squelettes

0 1 2 3 Mètres

PLAN 16

Echelle 0 200 400 600 800 Mètres

ZONE DE VEGETATION NORMALE

Camp des HORS-LA-LOI

Village de Wittgendorf

0 40 80 Mètres

Clairière

Route

Entrée des Tunnels

CHATEAU WITTGENSTEIN

Epieu
Collet

N

Vers NULN

Fleuve REIK

PLAN 17

④

TEMPLE de Sigmar

Vers le Cimetière

AUBERGE de l'ETOILE FILANTE

②

Maison du Médecin

①

⑤

③

Moulin

Maison du Passeur

Appontement

Vers le Château

N

PLAN 18

TEMPLE DE SIGMAR

Autel
Chambre du Prêtre
Descente
Grande Salle
f
c
d
b
e
e
a
Débarras
Cuisine
Salle des Archives
Emplacement du livre contenant les indices
Mécanisme pour lever et baisser l'autel
Niche scellée
g
Montée
h
Descente
MAUSOLEE
CRYPTES
Réseau de Souterrains
0 1 2 3 4
Mètres
N

PLAN 19

Distillerie
j
Cour
i
REZ-DE-CHAUSSEE
Cabinet de Travail
d
Salle à Manger
b
Cabinet de Consultation
c
Cuisine
Placard
Descente
a
Cave
e
Montée
0 1 2 3 4
Mètres
VUE DE FACE
1er ETAGE
Chambre
g
f
Descente
h
Chambre du Médecin
Chambre

PLAN 20

SOUS LE CHATEAU

N

FLEUVE REIK

Rivière Souterraine

(8) Porte de l'Eau

(11) Montée

(3) (6) (7) (4) (3) (10) Montée (9)

(5) (2) (5)

Poste de Garde

Tunnels partant de la Forêt

1 Km

(1)

0 5 10 15 20 25 Mètres

PLAN 21

LES CACHOTS

Vers la Salle de Banquet

Montée

Cellier (1)

Salle de Torture (3)

Chambre de l'Ogre Bourreau (2)

Cellules (5)

a b c d

Descente

(4)

Vers la Porte de l'Eau

MENAGERIE

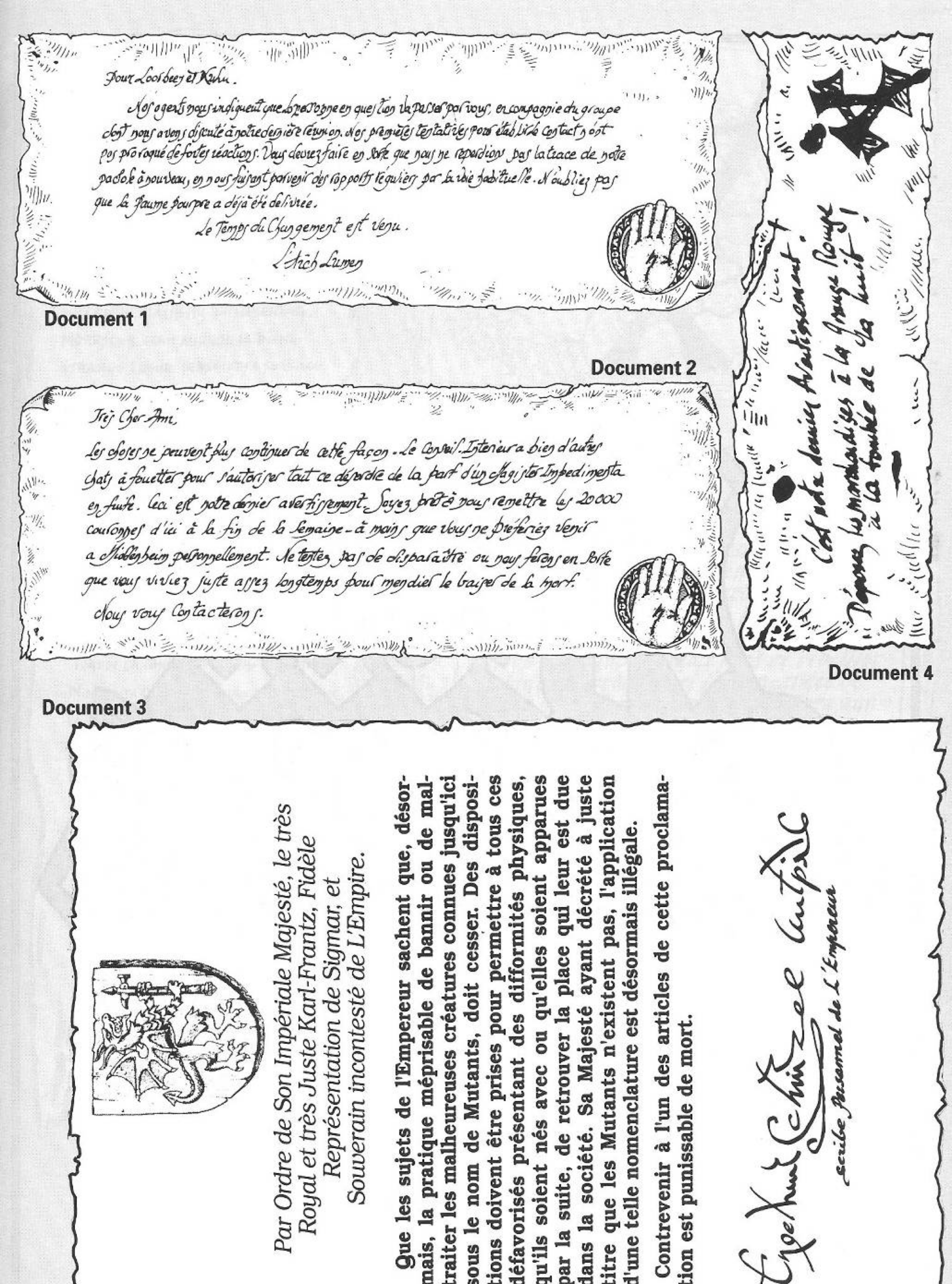
N

0 1 2 3 Mètres

Position de la Pierre-Distordante

(6) Montée

Vers le Temple



Pour Loosbees et Kuhn.

Nos agents nous indiquent que la personne en question va passer par vous, en compagnie du groupe dont nous avons discuté à notre dernière réunion. Nos premières tentatives pour établir le contact n'ont pas provoqué de fortes réactions. Vous devrez faire en sorte que nous ne reperdions pas la trace de notre paclole à nouveau, en nous faisant parvenir des rapports réguliers par la voie habituelle. N'oubliez pas que la Plume Pourpre a déjà été délivrée.

Le Temps du Changement est venu.

L'Arch Lumen

Document 1

Document 2

Très Cher Ami,

Les choses ne peuvent plus continuer de cette façon. Le Conseil Intérieur a bien d'autres chats à fouetter pour s'autoriser tout ce désordre de la part d'un Magister Impedimenta en fuite. Ceci est notre dernier avertissement. Soyez prêt à nous remettre les 20000 couronnes d'ici à la fin de la semaine - à moins que vous ne préfériez venir à Middenheim personnellement. Ne tentez pas de disparaître ou nous ferons en sorte que vous viviez juste assez longtemps pour mendier le baiser de la mort.

Nous vous contacterons.

C'est notre dernier Avertissement.
Déposez les marchandises à la Grange Rouge
à la tombée de la nuit !

Document 4

Document 3

Par Ordre de Son Impériale Majesté, le très Royal et très Juste Karl-Frantz, Fidèle Représentation de Sigmar, et Souverain incontesté de L'Empire.

Que les sujets de l'Empereur sachent que, désormais, la pratique méprisable de bannir ou de maltraiter les malheureuses créatures connues jusqu'ici sous le nom de Mutants, doit cesser. Des dispositions doivent être prises pour permettre à tous ces défavorisés présentant des difformités physiques, qu'ils soient nés avec ou qu'elles soient apparues par la suite, de retrouver la place qui leur est due dans la société. Sa Majesté ayant décrété à juste titre que les Mutants n'existent pas, l'application d'une telle nomenclature est désormais illégale.

Contrevenir à l'un des articles de cette proclamation est punissable de mort.

scribe personnel de L'Empereur



EN CETTE ANNEE, DEUX MILLE TROIS CENT DEUXIEME DE NOTRE EMPIRE, LORS DE LA NUIT MAUDITE DE HEXENTAG, MÓRRSLIEB ETAIT AUREOLEE D'UNE ETRANGE LUEUR VERTE ET SA SURFACE SEMBLAIT PRENDRE COMME UNE EXPRESSION DES PLUS HORRIBLES.

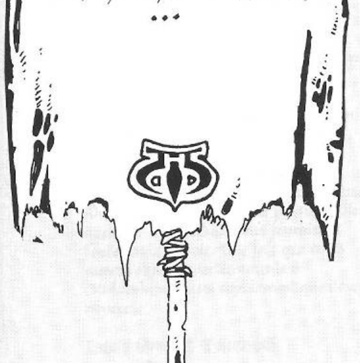
LES CIEUX FURENT PARCOURUS PAR UN GRAND NOMBRE D'ETOILES FILANTES ET CERTAINES SEMBLERENT S'ECRASER SUR LA TERRE QUI GEMIT SOUS LEURS ASSAUTS. DE NOUVEAU, DURANT LA NUIT DE GEHEIMNISTAG, MÓRRSLIEB BRILLA INTENSEMENT ET LE CIEL FUT ZEBRE PAR DES ETOILES QUI TOMBERENT SUR NOTRE MONDE.

FORT DE LA CONNAISSANCE DES EVENEMENTS DE HEXENTAG, JE FUS EN MESURE DE DETERMINER LA TRAJECTOIRE D'UNE ETOILE FILANTE PARTICULIEREMENT GRANDE ET QUI SEMBLAIT SORTIR TOUT DROIT DE MÓRRSLIEB ELLE MEME. SELON MES CALCULS, L'ETOILE DOIT S'ETRE ECRASEE DANS LES HAUTES TERRES DU

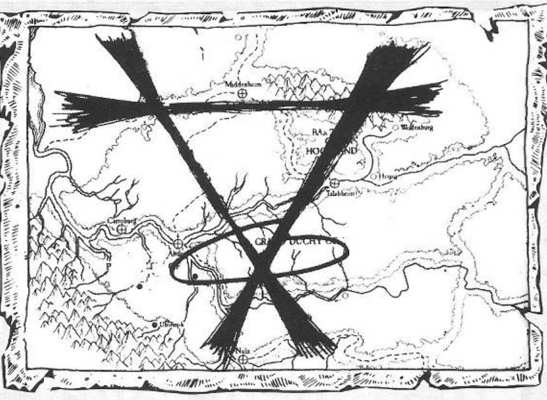
TALABECLAND,

PRES DES CHUTES DE LA RIVIERE NARNE.

...



Document 7



Document 6

Document 8

Ceci fait appel à la sagesse.
Le temps viendra où les ennemis du Chaos relâcheront leur garde. Guettant du haut de leurs forteresses, ils ne prêteront pas attention à l'ombre dans leur dos. Alors le Grand Mutable fera se réveiller la lune distordante, et la bien-aimée de Mórr se raclera la gorge et crachera sur les terres de L'Empire. Et a chaque endroit où ses rejets s'écraseront, les hommes n'oseront plus en fouler le sol ; mais le possesseur du crachat détiendra un grand pouvoir.

Document 9

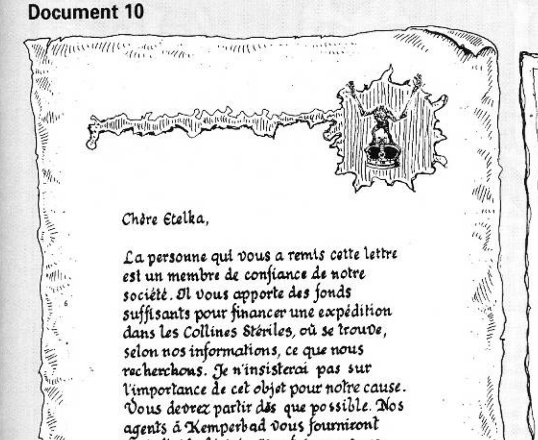
ET AINSI MOI, DAGMAR VON WITTGENSTEIN, JE POSSEDERAI LE PLUS GROS MORCEAU DE PIERRE DISTORDANTE EXISTANT EN DEHORS DE LA CITÉ MAUDITE D'ABJECTALIE ! ET TOUT DROIT VENU PAR LA LUNE DU CHAOS ELLE-MEME. JE DEVIENDRAI LE SORCIER LE PLUS PUISSANT QUE L'EMPIRE, QUE DIS-JE, LE VIEUX MONDE AIT JAMAIS CONNU. ENFIN, MES ANNEES DE RECHERCHES SONT PRES D'ETRE RECOMPENSEES. TOUT EST PRET. RIEN N'A ETE LAISSÉ AU HASARD. UNE EQUIPE D'EXPERTS A ÉTÉ ENGAGEE POUR L'EXPEDITION, UN RECEPTACLE DOUBLE DE PLOMB A ETE CONSTRUIT POUR TRANSPORTER LA METEORITE, ET UNE PIECE RENFORCEE MAGIQUEMENT ATTEND AU CHÂTEAU. JE PARS POUR KEMPERBAD DEMAIN.

POSITION DE L'OBSERVATEUR AVEC CHAISE ET TÉLESCOPE
BRAS DE SIGNALISATION EN BOIS
TOUR EN PIERRE
PYLÔNE EN BOIS
PANNEAU EN FER
FOYER EN PIERRE
MIROIR DERRIÈRE LE FOYER
ECHELLE
POSITION DE L'OPERATEUR
CHEMINÉE
ECHELLE DU TOIT
QUARTIERS D'HABITATION
PLATE_FORME EN BOIS
PALAN POUR LE RAVITAILLEMENT
CABESTAN ET CHAINE POUR ACTIONNER LE PANNEAU
RAMPE EN SPIRALE POUR LE RAVITAILLEMENT ET LE COMBUSTIBLE
75 Pieds
25' Pieds

Document 5

Document 10

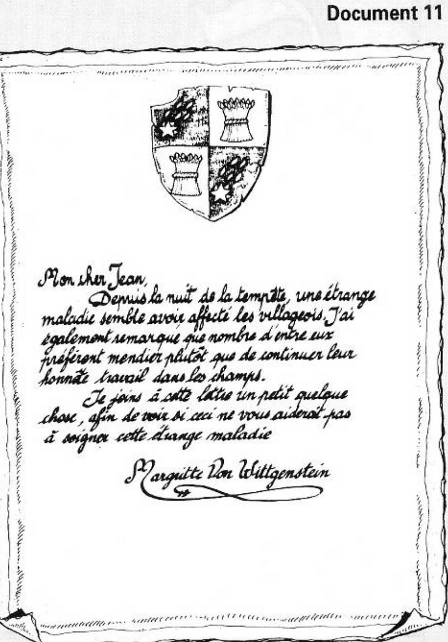
Document 11



Chère Etelka,

La personne qui vous a remis cette lettre est un membre de confiance de notre société. Il vous apporte des fonds suffisants pour financer une expédition dans les Collines Stériles, où se trouve, selon nos informations, ce que nous recherchons. Je n'insisterai pas sur l'importance de cet objet pour notre cause. Vous devrez partir dès que possible. Nos agents à Kemperbad vous fourniront toute l'aide désirée. Une fois que vous aurez l'objet, apportez-nous le à Middenheim aussi rapidement que vous le pourrez.

Istah Grahsh Tzeentch

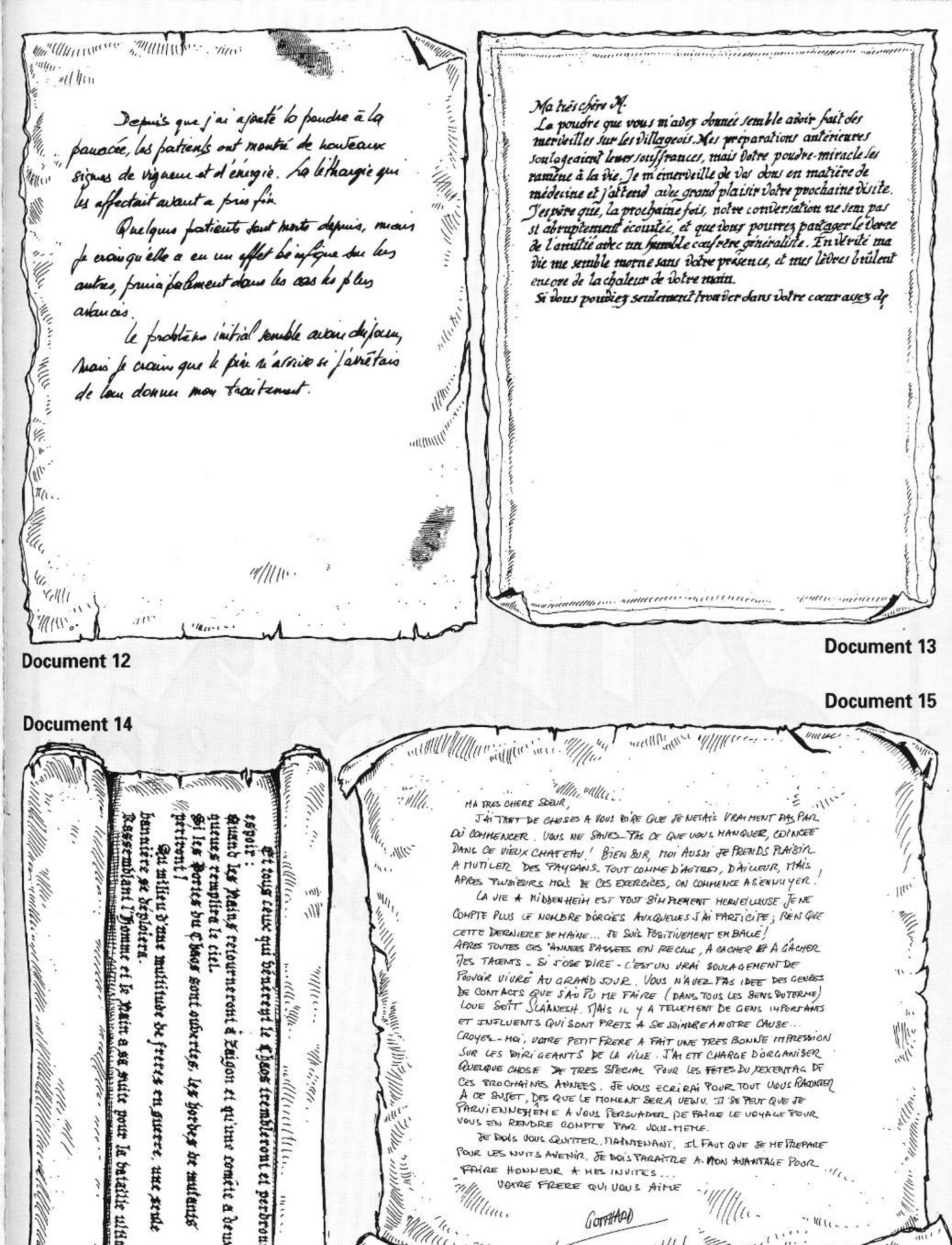


Mon cher Jean,

Depuis la nuit de la tempête, une étrange maladie semble avoir affecté les villageois. J'ai également remarqué que nombre d'entre eux préfèrent mendier plutôt que de continuer leur honnête travail dans les champs.

Je joins à cette lettre un petit quelque chose, afin de voir si ceci ne vous aiderait pas à soigner cette étrange maladie

Margitte Von Wittgenstein



Depuis que j'ai ajouté la poudre à la panacée, les patients ont montré de nouveaux signes de vigueur et d'énergie. La léthargie qui les affectait avant a pris fin.

Quelques patients sont morts depuis, mais je crois qu'elle a eu un effet bénéfique sur les autres, principalement dans les cas les plus avancés.

Le problème initial semble avoir disparu, mais je crains que le pire n'arrive si j'arrêtais de leur donner mon traitement.

Ma très chère M.

La poudre que vous m'avez donnée semble avoir fait des merveilles sur les villageois. Mes préparations antérieures soulageaient leurs souffrances, mais votre poudre-miracle les ramène à la vie. Je m'émerveille de vos dons en matière de médecine et j'attend avec grand plaisir votre prochaine visite. J'espère que, la prochaine fois, notre conversation ne sera pas si abruptement écourtée, et que vous pourrez partager le verre de l'amitié avec un humble confrère généraliste. En vérité ma vie me semble morne sans votre présence, et mes lèvres brûlent encore de la chaleur de votre main.

Si vous pouviez seulement trouver dans votre cœur assez de

Document 12

Document 13

Document 15

Document 14

Et tous ceux qui vénèrent le Chaos trembleront et perdront espoir :

Quand les Nains retourneront à Zaigon et qu'une comète à deux queues remplira le ciel.

Si les Portes du Chaos sont ouvertes, les hordes de mutants périront !

Au milieu d'une multitude de frères en guerre, une seule bannière se déploiera.

Rassemblant l'Homme et le Nain à sa suite pour la bataille ultime !

MA TRES CHERE SOEUR,

J'AI TANT DE CHOSES A VOUS DIRE QUE JE NE SAIS VRAIMENT PAS PAR OÙ COMMENCER. VOUS NE SAVEZ PAS CE QUE VOUS MANQUEZ, COINCEE DANS CE VIEUX CHATEAU ! BIEN SUR, MOI AUSSI JE PRENDS PLAISIR A MUTILER DES PAYSANS. TOUT COMME D'AUTRES, D'AILLEUR, MAIS, APRES PLUSIEURS MOIS DE CES EXERCICES, ON COMMENCE A S'ENNUYER !

LA VIE A MIDDENHEIM EST TOUT SIMPLEMENT MERVEILLEUSE. JE NE COMPTE PLUS LE NOMBRE D'ORGIES AUXQUELLES J'AI PARTICIPE ; RIEN QUE CETTE DERNIERE SEMAINE... JE SUIS POSITIVEMENT EMBALLE !

APRES TOUTES CES ANNEES PASSEES EN RECLUS, A CACHER ET A GACHER MES TALENTS - SI J'OSE DIRE - C'EST UN VRAI SOULAGEMENT DE POUVOIR VIVRE AU GRAND JOUR. VOUS N'AVEZ PAS IDEE DES GENRES DE CONTACTS QUE J'AI PU ME FAIRE (DANS TOUS LES SENS DU TERME) LOUE SOIT SLAANESH. MAIS IL Y A TELLEMENT DE GENS IMPORTANTS ET INFLUENTS QUI SONT PRETS A SE JOINDRE A NOTRE CAUSE...

CROYEZ-MOI, VOTRE PETIT FRERE A FAIT UNE TRES BONNE IMPRESSION SUR LES DIRIGEANTS DE LA VILLE. J'AI ETE CHARGE D'ORGANISER QUELQUE CHOSE DE TRES SPECIAL POUR LES FETES DU KEXENTAG DE CES PROCHAINES ANNEES. JE VOUS ECRIRAI POUR TOUT VOUS RACONTER A CE SUJET, DES QUE LE MOMENT SERA VENU. IL SE PEUT QUE JE PARVIENNE MÊME A VOUS PERSUADER DE FAIRE LE VOYAGE POUR VOUS EN RENDRE COMPTE PAR VOUS-MEME.

JE DOIS VOUS QUITTER MAINTENANT, IL FAUT QUE JE ME PREPARE POUR LES NUITS A VENIR. JE DOIS PARAITRE A MON AVANTAGE POUR FAIRE HONNEUR A MES INVITES...

VOTRE FRERE QUI VOUS AIME

GOTTHARD



Le temps viendra où les ennemis du Chaos relâcheront leur garde. Guettant du haut de leurs forteresses, ils ne prêteront pas attention à l'ombre dans leur dos. Alors le Grand Mutable fera se réveiller la lune distordante, et la bien-aimée de Mórr se raclera la gorge et crachera sur les terres de L'Empire. Et à chaque endroit où ses rejets s'écraseront, les hommes n'oseront plus en fouler le sol ; mais le possesseur du crachat détiendra un grand pouvoir.

Dans L'Empire, les cours d'eau sont nombreux et variés mais aucun n'égale la taille du puissant fleuve Reik. De Marienburg à Altdorf, on y rencontre de très grands vaisseaux et plus au sud il devient le domaine des péniches et des bateaux de pêcheurs. Beaucoup de citoyens de L'Empire dépendent presque entièrement de ses richesses ; ce sont entre autres les marchands qui l'utilisent comme voie de communication, les pêcheurs qui y trouvent des poissons en abondance, et même des fermiers dont les terres sont enrichies par ses apports nutritifs.

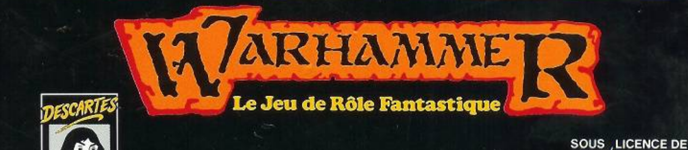
Mais, bien que les eaux du Reik soient limpides, elles n'en abritent pas moins d'étranges créatures. Ce sont elles qui se dissimulent parfois le long de ses rives boisées et, près de l'un de ses affluents les plus tranquilles, c'est un mal bien plus grand encore qui se développe secrètement.

Pendant plus d'un siècle il est resté caché, stagnant, mais les temps annoncés par les anciens sont tout proches. L'horreur inimaginable s'est éveillée au cœur même du royaume de Sigmar et elle commence à corrompre tout ce qui l'entoure. Ce cancer doit être éliminé avant qu'il ne soit trop tard mais pour cela, il faut d'abord le découvrir...

Mort Sur le Reik est le troisième volet de la Campagne de L'Ennemi Intérieur. C'est d'abord une grande aventure qui va entraîner les aventuriers dans un nouveau combat contre les horreurs qui se cachent dans L'Empire. De grands périls guettent les audacieux mais les récompenses sont à la hauteur de la tâche.

Ce livre renferme aussi un supplément de règles : La Vie Fluviale dans L'Empire, qui détaille les modes de vie des riverains des fleuves et des rivières impériales et permet aux Maîtres de Jeu de développer les voyages des aventuriers sur les cours d'eau, en leur permettant même de rentabiliser leurs déplacements grâce à des règles de commerce.



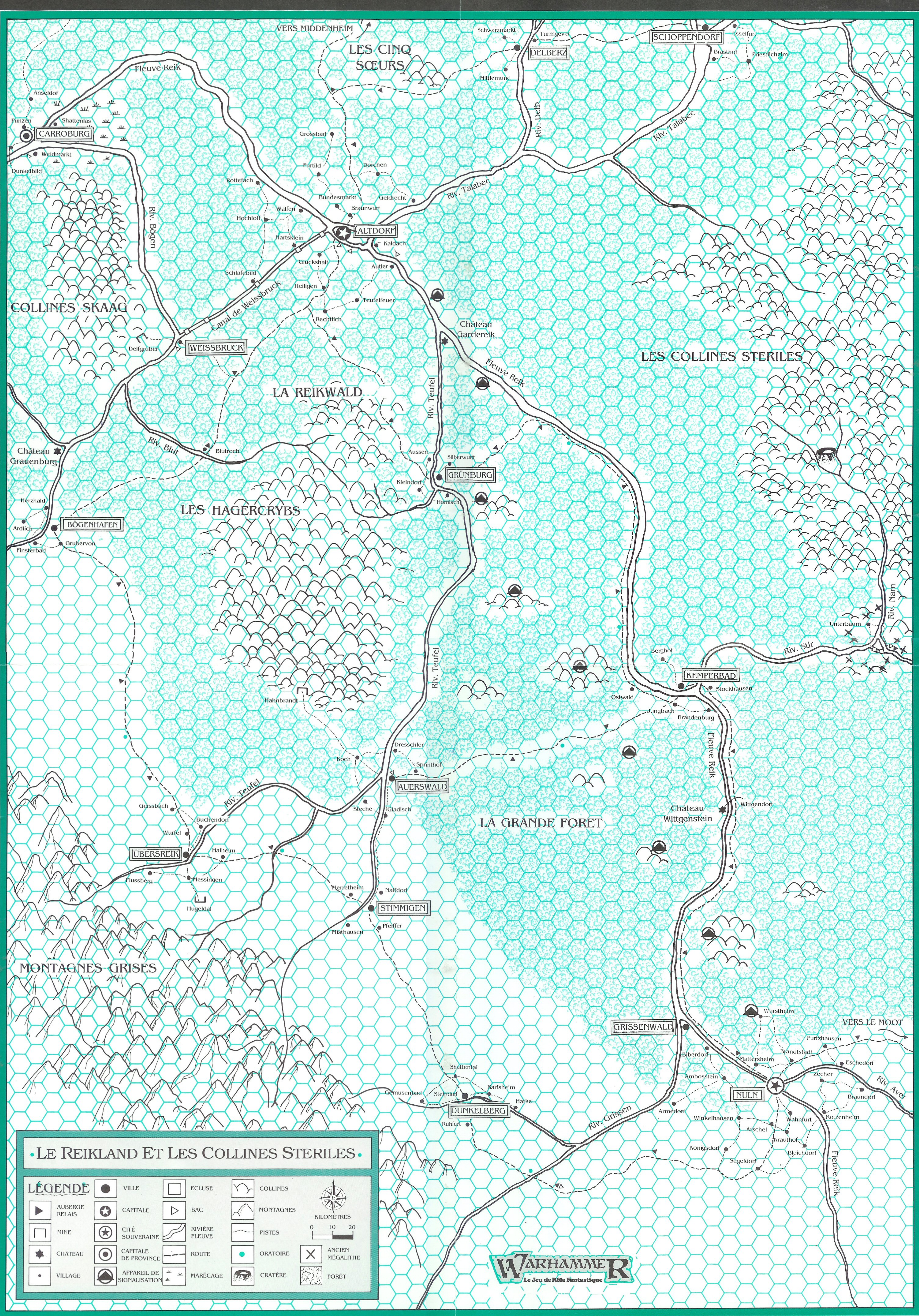


159F

9 782904 783739
I.S.B.N.: 2-904783-73-3

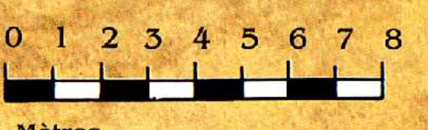
5, rue de la Baume - 75008 PARIS





VERS MIDDENHEIM
LES CINQ SŒURS
Schwarzmarkt
Turmgever
DELBERZ
SCHOPPENDORF
Esselfurt
Brasthof
Priestlicheim
Mittlemund
Fleuve Reik
Anseldorf
Punzen
Shattenlas
CARROBURG
Weidmarkt
Dunkelbild
Grossbad
Furtild
Dorchen
Riv. Delb
Riv. Talabec
Rottefach
Bundesmarkt
Geldrecht
Braunwirt
Walfen
Hochloff
Riv. Bögen
Hartsklein
ALTDORF
Kaldach
Schlafebild
Glückshall
Autler
Heiligen
COLLINES SKAAG
Canal de Weissbruck
Teufelfeuer
Rechtlich
Château Gardereik
Delfgruber
WEISSBRUCK
LES COLLINES STERILES
LA REIKWALD
Fleuve Reik
Riv. Teufel
Riv. Blut
Blutroch
Château Grauenburg
Aussen
Silberwurt
GRÜNBURG
Kleindorf
Homlach
Herzhald
LES HAGERCRYBS
BÖGENHAFEN
Ardlich
Finsterbad
Grubervon
Riv. Nam
Unterbaum
Riv. Stir
Riv. Teufel
Berghof
KEMPERBAD
Stockhausen
Hahnbrandt
Ostwald
Jungbach
Brandenburg
Dresschler
Koch
Sprinthof
AUERSWALD
Fleuve Reik
Riv. Teufel
Geissbach
Buchendorf
Steche
Gladisch
LA GRANDE FORET
Château Wittgenstein
Wittgendorf
Wurfel
UBERSREIK
Halheim
Flussberg
Messingen
Hugeldal
Merretheim
Nalldorf
STIMMIGEN
Misthausen
Pfeiffer
MONTAGNES GRISES
Wurstheim
GRISSENWALD
VERS LE MOOT
Furtzhausen
Biberdorf
Brandtstadt
Eschedorf
Mattersheim
Schattental
Ambosstein
Zecher
Riv. Aver
Gemusenbad
Steindorf
Barfsheim
Harke
NULN
Braundorf
DUNKELBERG
Ruhfurt
Riv. Grissen
Armedorf
Winkelhausen
Wahnfurt
Kotzenheim
Arschel
Krauthof
Königsdorf
Bleichdorf
Segeldorf
Fleuve Reik
LE REIKLAND ET LES COLLINES STERILES
LÉGENDE
AUBERGE RELAIS
MINE
CHÂTEAU
VILLAGE
VILLE
CAPITALE
CITÉ SOUVERAINE
CAPITALE DE PROVINCE
APPAREIL DE SIGNALISATION
ECLUSE
BAC
RIVIÈRE FLEUVE
ROUTE
MARÉCAGE
COLLINES
MONTAGNES
PISTES
ORATOIRE
CRATÈRE
ANCIEN MÉGALITHE
FORÊT
KILOMÈTRES
0 10 20
WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

Château Wittgenstein





LÉGENDE

PUITS	FOSSE
TRAPPE SUR LE SOL	FORÊT
TRAPPE AU PLAFOND	MEURTRIÈRE
PILLIER	FALAISE
PORTE SECRÈTE	ESCALIER
DETRITUS	DÉCOMBRES
FENÊTRE	ECHELLE
PORTE	HERSE
STATUE	CHEMINÉE
PORTE BLINDÉE	REMPARTS



REZ-DE-CHAUSSÉE

Abreuvoir, Vestibule, Office, Magasin, Vestibule, Cuisine, Patio & Ruches, Potager, Temple de Slaanesh, Le Charnier, Porte Intérieure, Porte Extérieure, Salle de Banquet, Solarium, Balcon, Ludwig

Hall d'Entrée, Remise, Ecuries du Carrosse, Forge, Salle de Garde, Armurerie, Cuisines, Ecuries, Porte Principale, Puits, Magasin

ENTRESOL

Atelier de Taxidermie, Salle de Musique, Commodités

PREMIER ÉTAGE

Salle aux Portraits, Tribune, Orgue, Chambre de Slard, Dortoir des Serviteurs, Atelier d'Astronomie, Chambre de Dame Margritte, Chambre Haute, Chambre de Dame Ingrid, Salle des Carillons, Chambre d'ami, Chambre d'ami, Chambre d'ami, Corridor des Murmures

Chambre du Capitaine, Dortoir, Salle de Garde, Salle Commune, Grande Salle, Sgt Kratz, Dortoir, Escaliers, Salle de Réunion, Lt Doppler, Défenses de la Porte

DEUXIÈME ÉTAGE

TOUR

DEUXIÈME ET TROISIÈME NIVEAUX

Bibliothèque, Laboratoire

WARHAMMER

Le Jeu de Rôle Fantastique